öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110
Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 780
Nr. 11 November 2001 DM 4,50

BRAVO

# SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Alles über CD-Brenner:
- Tests
- Einbau
- Tipps

Jackpot-Kracher:
**1300 Preise für über 100.000 DM!**

# 50.

SCREENFUN

Immer schneller als die Polizei
**GTA 3**
Der erste Test!

Brandneu: Test & Komplettlösung
**C&C Yuris Rache**

„GTA 3": Heiße Karren, dicke Knarren

Mehr drin: Das große Jubiläums-Heft!

**Party-Poster für Euch!**

**Simpsons total:**
Neue Folgen
Neues Spiel
Neues Poster

Exklusive Sammelkarte im Heft!

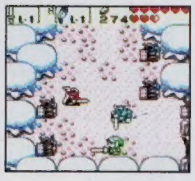
**Top-Spiele: Aquanox · Stronghold · Pokémon Stadium 2 · Zelda: Oracle**

# EIN SPIEL ALLEIN

# REICHT NICHT FÜR DIESES

# GIGANTISCHE ABENTEUER.

Zelda™ ist zurück! Diesmal mit einem Adventure, das für ein Spiel allein viel zu groß ist. Beherrsche die Jahreszeiten in Oracle of Seasons™ und drehe am Rad der Zeit in Oracle of Ages™. Aber erst, wenn du beide Games spielst, kannst du das Rätsel der Rätsel lösen, den gefährlichsten aller Feinde besiegen und damit das größte Abenteuer aller Zeiten bestehen.



GAME BOY COLOR

©2001 Nintendo. TM, ® and Game Boy Color are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo. Jedes der Spiele sowie der Game Boy werden separat verkauft. www.nintendo.de

Nintendo® GAMING 24:7™

50 SCREENFUN

# Spiele ...und mehr

# INHALT 11/01

## SPECIAL


4 **Voll der Jubel: Wir feiern das 50. Heft!**
6 Seiten Rückblick: Highlights, Facts, Fun, Tops&Flops

14 **Gamecube-Start in Japan**
Spiele, Technik, Zubehör: Das erwartet Dich 2002

166 **Der Jubiläums-Jackpot**
Preise im Wert von über 100.000 Mark zu gewinnen! „Cheeez!" – Wir verlosen 1000 Uboot-Kameras: Mach mit beim großen Fotowettbewerb!

*Feiert mit! Das alles und noch viel mehr gibt es zu gewinnen: den Palm m105 (r.)...*

*...ein 2,20 Meter hohes Dreamcast-Rack (l.), Mega-Monitor (o.) und...*

*...ein einmaliges „GT3"-Package mit PS2 im Airbrush-Design. Ab Seite 166*

## ANGESPIELT


12 **Empire Earth**
Kriegsgeschichte: von der Keule bis zum Atompilz

18 **Myth III: The Wolf Age**
Helden hätscheln und Monster hauen. Echtzeit-Epos

19 **Hilfe von oben & fabelhafte Clan-Kämpfe**
Age of Mythology, Battle Realms & wichtige Spiele-Erscheinungstermine


## CHARTS


26 **SCREENFUN**-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!


## CHECK *Alle Spiele alphabetisch*


28 So bewertet BRAVO SCREENFUN
46 **Achterbahn Designer**
55 **Age of Empires II: The Age of Kings**
38 **Aquanox**
34 **Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt**
32 **C&C Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache**
52 **Castlevania Chronicles**
50 **F1 2001**
30 **GTA III**
53 **Hot Wheels: Extreme Racing**
48 **Klonoa 2: Lunatea's Veil**
44 **NHL 2002**
53 **Nicktoons Racing**
43 **Pokémon Stadium 2**
47 **Poseidon: Herrscher von Atlantis**
60 **Pro Evolution Soccer**
47 **Red Faction**
61 **Sega GT**
58 **Stronghold**
40 **The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Oracle of Seasons**
55 **Throne of Darkness**
56 **Twisted Metal: Black**
54 **Zax**
62 **Spiele für Game Boy Advance & Color**
64 **Weitere Spiele & Umsetzungen**
66 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE S. 32

GTA III S. 30

STRONGHOLD S. 58

ATLANTIS S. 34

## HARDWARE


111 **Know-how**
So funktionieren CD-Brenner, CD-Rs und CD-RWs

112 **Die Dauerbrenner: 6 CD-Brenner im Test**
Interne und externe Geräte für 260 bis 900 Mark

118 **CDs toasten leicht gemacht**
14 heiße Tipps für Einbau und Betrieb des Brenners

120 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen


## SOFTWARE


122 **Heiße Scheibe! Eigene Sampler brennen**
Dein persönlicher Hit-Mix auf CD: So leicht geht's!

124 **Volle Robot-Power mit Lego Mindstorms**
Robo greift, zählt, sortiert... Mit Checker-Wettbewerb!

127 **Bioscopia**
Steig ein ins Abenteuer Biologie und rette eine Forscherin


## HANDY


130 **Festvertrag statt Prepaid?**
Wir rechnen durch, ob sich der Umstieg für Dich lohnt

133 **Handy-News**
Neue Handys, Gratis-SMS-Messages, Zubehör & Co.


## INTERNET


134 **Kein Stress mit Downloads**
Optimal herunterladen mit der Shareware „GetRight"

136 **Surftipps und Eure Internet-Charts**


## KINO/TV

*Exklusive Sammelkarte im Heft*

138 **Knockaround Guys**
Hart: Weichei gegen Papa-Mafiaboss Dennis Hopper

139 **Natürlich blond!**
Girlie, Lover, Uni, Stress!

139 **Banditen!**
Abgedreht: Bruce Willis als Gentleman-Bankräuber

140 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

142 **Topaktuell auf Video & DVD**

144 **Die Simpsons**
Welcome back! Alles über die 12. Staffel und Promis

146 **Die exklusive Simpsons-Sammelkarte**
Die „Abendmahl"-Karte gibt's nur in der SCREENFUN

149 **Buffy beißt wieder, Angel saugt zurück**
Der Vampirserien-Doppelpack pflockt den Mittwoch

150 **TV-Highlights** im Oktober/November

152 **Easter Eggs – die versteckten Extras auf DVDs**
Super „Ostereier" und ihre Fundorte bei 10 Top-Filmen


## RUBRIKEN


22 **News** Infos, Trends, PS2-Preissturz, neue SCREENTRIX

98 **Impressum**

156 **Fun** Witze, Rätsel, Comics

158 **Best of Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

162 **Vorschau auf das nächste Heft mit CD!**

# TIPPS & TRIX

*SCREENFUN bringt Tipps und Lösungen zu Spielen – diesmal zu „C&C: Yuris Rache", „Atlantis", „Pokémon Stadium 2", „Oracle of Seasons" u.v.a.*

*Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 69 und 158). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:*

*BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«*
*Postfach 200221, 80002 München*
*Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.*

POKÉMON STADIUM 2 S. 92

= Titelthema

# 50. SCREENFUN HEFT

## Voll der Jube

**Grund zum Feiern: Mit diesem Heft machen wir die 50 voll! Hier unser großer Rückblick auf die Spielewelt der vergangenen vier Jahre – voller Highlights, Spaß und harter Fakten!**

*„Test the Best": Diesem Motto sind wir bis heute treu geblieben*

## 1997

### Startschuss: SCREENFUN am Kiosk

*Schon auf dem zweiten Titelbild hat Lara Croft ihren ersten Gastauftritt*

Die Mischung macht's: Im Oktober 1997 geht die BRAVO SCREENFUN an den Start. Seit diesem denkwürdigen Datum beliefern wir Euch mit News aus der Szene, fühlen den neusten Spielen auf den Zahn und stellen die heißeste Hardware vor.

Komplett fett wird das Angebot mit Infos über Internet, Handys, Kino und TV und massig getesteten TRIX. Poster und Mitmachaktionen runden den Unterhaltungs-Mix ab. Euch gefällt's: Wir danken für Eure vierjährige Treue.

### Diddy Kong Racing

**Rennspiel für Einsteiger**

Mit heimtückischen Zauberern ist nicht gut Kirschen essen – sie müssen weg, egal wie. In „Diddy Kong Racing" brichst Du den Fluch des Schurken am schnellsten, indem Du mit Diddy Kong oder einem seiner sieben Freunde Rennen gewinnst. Das Tolle daran: Du fliegst wahlweise durch die Luft, ratterst mit einem Kart über Stock und Stein oder düst mit einem Hovercraft durch enge Flussläufe. Ganz viel Witz, famose Grafik und schönes Kursdesign machen Spaß.

*Was bläst denn da? Mit dem Hovercraft braust Du dem Ziel entgegen*

| N64 | D |
|---|---|
| Zu finden auf Flohmärkten und im Internet | |
| Ich will Erster sein! Wahnwitzige, super designte Rennerei zu Wasser, zu Land und in der Luft | |

# – wir feiern das 50. SCREENFUN-Heft!

## 4 Jahre Leserservice
## Rauchende Köpfe und stolze Zahlen

Seit vier Jahren beantwortet die SCREENFUN-Crew Eure Briefe, Postkarten und E-Mails. Und zwar jede einzelne Zuschrift! Dass dabei ein paar Tastaturen draufgegangen sind, ist kein Thema. Und für blutige Finger gibt's doch Pflaster! Wenn man die Blätter beispielsweise allein der „Trix per Post" (im Schnitt fünf Seiten pro Lösung) aneinander legen würde, ergäbe das eine Strecke von zirka 400 Kilometern – na, wenn das kein Grund zum Scratchen ist! Lass die Platte tanzen, Lara!

**rund 5000 Jackpot-Gewinner glücklich gemacht**

**über 80.000 Trix per Post versandt**

**mehr als 20.000 Leserbriefe beantwortet**

**über 50.000 E-Mails bearbeitet**

Text: Knut Gollert, Stefan Karthan, Michael Stapf, Volker Weitz · Illustration: Horst Kolodziejczyk

## Oddworld: Abe's Oddysee

**Jump&Run für Fortgeschrittene**

Die Freiheit ruft! Playstation-Alien Abe gelingt als Einzigem die Flucht aus der Sklaverei. Jetzt musst Du nur noch seine 99 Mitgefangenen befreien, und das Spiel ist geschafft. Doch das ist leichter gesagt als getan. Abe kann keine Waffe einsetzen und muss deshalb mit viel List und Tücke vorgehen.

Zum Glück kannst Du mit einem Spezialangriff Gefängniswärter übernehmen und für Deine Zwecke einsetzen. Bis zum Ziel gibt's jede Menge zu knobeln und zu lachen.

*Schleichen ist angesagt: Der grüne Abe muss ohne Waffe ans Ziel gelangen*

PS | D

**Frag Freunde, die 1997 zwei Wochen die Schule schwänzten…**

Irre komisch! Die abgedrehten Abenteuer von Abe sind noch heute eines der besten Playstation-Jump&Runs

## Final Fantasy VII

**Rollenspiel für Fortgeschrittene**

Squares „Final Fantasy"-Serie gehört zu den Großmeistern der Konsolen-Rollenspiele. In Japan ist schon der zehnte Teil erschienen. Geniale Grafik, tolle Geschichten und eine tadellose Steuerung machen aus jedem Titel ein Rollenspielfest. Bist Du Besitzer einer Playstation, dann solltest Du Dir die preiswerte „Platinum"-Version unbedingt noch besorgen. Doch Vorsicht: Wer sich mit Ex-Söldner Cloud ins Abenteuer stürzt, ist für Wochen erstklassig beschäftigt.

*Gigantisch animierte Kämpfe und Magie sind Teil des „Final Fantasy"-Zaubers*

PS | D

**Playstation-Version erhältlich als „Sony Platinum Edition" für rund 50 Mark**

Spielspaß pur, dank vielfältigem Handlungsablauf, eleganter Steuerung und unzähligen Mini-Spielchen

# Zum Schießen: Das Jahr der großen 3D-Shooter

**1998** Mit dem unaufhaltsamen Aufstieg der 3D-Beschleuniger freuten sich die PC-Spieler über bis heute unerreichte Spiele. Allen voran die großen 3D-Shooter „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version). Konsolen-Krieger kloppten sich mit dem überragenden PS-Fightspiel „Tekken 3" und N64-Jünger saßen länger an einem Spiel denn je: „The Legend of Zelda: Ocarina of Time" sprengte jeden Zeitrahmen. Handheld-Fans spielten ebenfalls etwas ganz Neues: Der Game Boy Color erschien Ende 98.

## Tekken 3

Fightspiel für Fortgeschrittene

Kaum ein anderes Fightspiel hat so eingeschlagen wie Namcos „Tekken 3". Kämpfer und Bonus-Charaktere in Hülle und Fülle, Spezialattacken zum Verlieben und eine superdetaillierte 3D-Grafik sind nicht die einzigen Aushängeschilder. Vor allem die einfache Handhabung und eine raffinierte Steuerung machen aus „Tekken 3" einen Top-Knaller. Mit den ellenlangen Kombos und Special-Attacks kommt Namcos Spiel locker auf 1000 verschiedene Moves!

*Da kracht's: Bei besonders harten Schlägen sprühen schon mal Funken*

PS | USK 16 | E

Erhältlich als „Sony Platinum Edition" für ca. 50 DM

Das Kult-Fightspiel für die Playstation: Sagenhafte Grafik, viele Kämpfer und verwegene Special-Moves

## Weitere Top-Spiele 1998

| | |
|---|---|
| 1080° Snowboarding | N64 |
| Banjo – Kazooie | N64 |
| Battlezone | PC |
| Colin McRae Rally | PC, PS |
| Forsaken | PC, PS |
| MediEvil | PS |
| Need for Speed III | PC, PS |
| Populous: The Beginning | PC |
| Railroad Tycoon II | PC |
| Tomb Raider III | PC, PS |

## Starcraft

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Die „Warcraft"-Macher Blizzard begeisterten 1998 ihre Fangemeinde erneut: „Starcraft" ist eigentlich ein Echtzeit-Strategiespiel ganz herkömmlicher Machart. Drei Parteien bauen Genre-typisch Basen auf und produzieren Massen von Einheiten. Das geniale Einheiten-Design, die abwechslungsreichen Missionen und riesengroße Unterschiede zwischen den drei Parteien machen „Starcraft" aber einzigartig. Wenn Du Strategie magst, ist das Spiel ein Muss!

*Krieg gegen Aliens: Flieger der Terraner überfallen eine Basis der Protoss*

PC | D

Erhältlich mit Add-On „Brood War" für ca. 25 DM, als DVD ca. 35 DM („Bestseller Series")

Eines der besten Echtzeit-Strategicals überhaupt: Groß, abwechslungsreich, schön und super spannend

## Unreal

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

Als „Unreal" im Sommer 1998 erschien, war es – bis zum Erscheinen von „Half-Life" (dt. Version) – die 3D-Shooter-Referenz. 28 knackige Missionen und bis zu zehn interessante Waffensysteme machen auch heute noch Spaß. Die für damalige Verhältnisse überragende 3D-Grafik dreht auf aktuellen Rechnern erst richtig auf und die Intelligenz der Gegner macht viel Spaß. Dieses Spiel gehört zusammen mit „Unreal Tournament" in jeden gut sortierten Spiele-Haushalt.

*Monsterbacke! Die Gegner im Spiel können richtig groß werden*

PC | USK 18 | E

Erhältlich in „Totally Unreal" zusammen mit Miss.-CD und „Unreal Tournament" für 50 DM

3D-Shooter der Extraklasse: Sieht toll aus und lebt von den originellen Waffen und intelligenten Gegnern

## The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto ist immer ein Garant für hochwertige Unterhaltung: „Zelda" für das N64 ist da keine Ausnahme. Das Abenteuer um Kapuzen-Held Link und seine angebetete Prinzessin Zelda hat so viel Charme, Charakter, Atmosphäre und geniale Rätsel zu bieten, dass es der Konkurrenz schlecht werden darf. Für N64-Fans ganz eindeutig das beste Abenteuer am Markt.

*Musikalisch: Link spielt auf der Ocarina-Flöte, die magische Kräfte hat*

N64 | D

Erhältlich für ca. 100 DM oder günstiger aus Restbeständen

Link in Höchstform: Riesengroßes Abenteuer voller Abwechslung und mit hervorragenden Rätseln

## Half-Life (dt. Version)

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

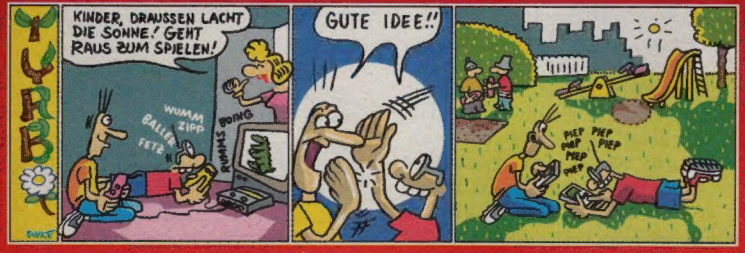
Gordon Freeman ist Wissenschaftler im Forschungskomplex Black Mesa und eigentlich ganz friedlich. Bis Aliens aus einer anderen Dimension auftauchen und ein Killerkommando sämtliche Mitarbeiter ausradieren will. Gordon will nur raus und Du lenkst ihn durch den inhaltlich schönsten und anspruchsvollsten Gänsehaut-Shooter der letzten Jahre. Absoluter Kult!

*Aliens hinter Tiefkühlpizza: Gordon Freeman schießt auch im Kühlhaus*

PC | USK 16 | D

Erhältlich im „Half-Life Generation 2"-Pack für ca. 60 DM (inkl. „Opp. Forces" & „CS")

Der Kult-Shooter: Herrlich abwechslungsreiche und superatmosphärische Grusel-Ballerei




*Links: Zeichner Rolf Boyke hatte von Anfang an den Durchblick, wie SCREENFUN-Leser wirklich sind...*

# Kult-Konsole: Sonys Playstation räumt ab

**1999** Was für ein Spielejahr! In Sachen Hardware herrschte 1999 Dürre – bis auf die Ankündigung der Playstation 2 konzentrierte sich alles auf Spielinhalte. Und das war gut so – spielerisch gab es Sonne satt. Innovations-Hämmer wie „Metal Gear Solid", „Tony Hawk's Skateboarding" und „Driver" räumten ab: Playstation-Fans spielten in diesem Jahr ein Kultspiel nach dem anderen. Und die Pokémon setzten zum Angriff auf heimische Game Boys an. Der Wahn um die Knuddel-Monster hält bis heute.

## Metal Gear Solid

**Actionspiel für Einsteiger bis Profis**

Untypisch für ein Actionspiel, aber auf jeden Fall interessant: In „Metal Gear Solid" gewinnt nur der, der eine Portion Hirnschmalz einsetzt und statt drauflos zu ballern seine Ziele heimlich, leise und gewitzt erreicht. Das Agentenspektakel ist nicht nur super atmosphärisch, sondern sprüht nur so vor Ideen, die das Action-Genre in der Art noch nie gesehen hat. Die Jagd nach der Geheimwaffe Metal Gear Rex ist ein Agententhriller allererster Güte und somit Pflicht.

*Boom! Solid Snake ist ganz leise. Doch manchmal ist der Knall unvermeidlich*

PS D

Erhältlich als „Platinum" für ca. 50 DM

Kaum ein Actionspiel steckt so voller neuer Ideen, hat eine so dichte Story und spielt sich so fabelhaft

## Weitere Top-Spiele 1999

| | |
|---|---|
| C&C 3: Tiberian Sun | PC |
| Dark Project | PC |
| Jagged Alliance 2 | PC |
| Need for Speed IV | PC, PS |
| Ridge Racer Type 4 | PS |
| RollerCoaster Tycoon | PC |
| R-Type Delta | PS |
| System Shock 2 | PC |
| Unreal Tournament | PC |
| Wip3out | PS |

## Driver

**Rennspiel für Profis**

Wer will schon immer Erster werden? In Rennspielen bleibt Dir nichts anderes übrig, aber ist es nicht um Längen cooler, Verfolgungsjagden nachzuspielen? „Driver" macht's möglich, setzt Dich als verdeckten Ermittler an das Steuer diverser Mafia-Kisten, die Du möglichst unentdeckt oder aber pfeilschnell durch vier amerikanische Städte lenkst. Blechhaltige Unfälle, übelste Verkehrssünden und tagelanger anspruchsvoller Fahrspaß sind hier Programm!

*Autsch! Die Polizeisperre setzt der Verfolgungsjagd ein jähes Ende (PS)*

PC PS D

Erhältlich als „Best of Infogrames" als PC- oder PS-Version jeweils für ca. 30 DM

Rennspiel-Revolution: Dieses Spiel fesselt Dich dank grandioser Missionen Tage ans virtuelle Gaspedal

## Tony Hawk's Skateboarding

**Sportspiel für Einsteiger bis Profis**

Skateboard-Spiele liefen immer ganz am Rand, brachten wenig Spaß und Extremsport galt im Allgemeinen als nicht „spielbar". Die Entwickler von Neversoft zeigten mit „Tony Hawk's Skateboarding", dass es doch geht, viel Spaß machen kann, und lösten so eine wahre Welle aus. Nicht als Simulation, sondern als flottes Action-Sportspiel mit abwechslungsreichen Arenen. Muss man haben!

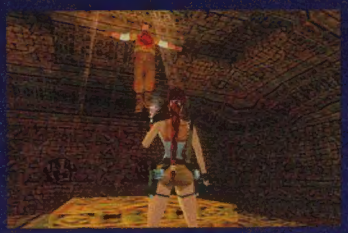
*Unrealistisch, aber oberstylish: Grinds über 50 Meter und 20 Meter hohe Airs*

PS D

Erhältlich in der „Value Series" für ca. 30 DM

Ganz weit vorne: „Tony Hawk" hat gezeigt, wie viel Spaß in einem Sportspiel stecken kann

# Lara Croft Die digitale Verführung



*Knackig schwer, aber toll designt: „Tomb Raider III"*

Kaum eine andere Spieleserie erreichte solch hohe Verkaufszahlen wie die „Tomb Raider"-Spiele um Star-Archäologin Lara Croft. Deren Popularität stieg in solch atemberaubende Höhen, dass sogar Deine Omi wusste, wer Lara ist. Gestartet 1997, wandelte das bezopfte Sex-Symbol in bislang fünf Abenteuern auf Indiana Jones' Spuren und läutete die Ära der Third-Person-Action-Adventures ein.

*Lange Beine, blendendes Lächeln: Lara Croft in ihren besten Jahren*

*„Turbo": Wer hat schon Zeit zum Essen, wenn's so viele tolle Spiele gibt!?*

## Age of Empires II

**Strategie für Einsteiger bis Profis**

Echtzeit-Strategiespiele stehen seit „Command & Conquer" ganz oben auf der Wunschliste der PC-Spieler. Ein Genre-Spitzenreiter kommt von Microsoft. „Age of Empires" und vor allem der Nachfolger „Age of Empires II" bieten nicht nur geradliniges Design und detailverliebte Optik, sondern sind mit zahlreichen integrierten Völkern und „nachspielbarer" Geschichte wahre Meister der Abwechslung. Anspruchsvolle Missionen runden das Erlebnis ab.

*Ritterspiele: Die wunderschön detaillierte Grafik ist Aushängeschild*

PC D

Erhältlich als „Age of Empires Collector's Edition" für ca. 80 DM inkl. „AoE" und Add-Ons

Geschichte zum Mitspielen! Dieses wunderbar gelungene Echtzeit-Strategiespiel zieht Dir die Schuhe aus

# In die Vollen: Es regnet Spiele-Highlights

**2000** war das Jahr der Spieleknaller. Über dreißig Mal zogen wir unsere Bestnote aus dem Wertungskasten. Im Angebot waren exzellente Sportspiele wie „Colin McRae Rally 2.0" und „ISS Pro Evolution". Adventure-Freunden gelang die „Flucht von Monkey Island" und Rollenspieler erfreuten sich an „Ultima IX: Ascension" und „Deus Ex". Etwas enttäuschend war der Deutschlandstart der Playstation 2. Die Launchtitel wurden den hohen Erwartungen nur zum Teil gerecht.

## Die Sims

**Simulation für Einsteiger bis Profis**

Das Spiele-Highlight 2000! Designer Will Wright simuliert am PC das Leben einer typischen amerikanischen Vorstadtfamilie. Jobsuche, Haushaltsführung und Partnerwahl Deiner Computermännchen sind spannend und technisch tadellos umgesetzt. Mit dem nötigen Kleingeld kannst Du Deine Bude in einen Designtempel verwandeln und die digitalen Nachbarn beeindrucken. Zwei Zusatz-CDs, eine dritte ist in Vorbereitung, machen den Spaß komplett.

*Wie im richtigen Leben: Frau Sim beim täglichen Hausputz*

PC — D

**Erhältlich als Vollpreisspiel für ca. 80 DM**

Prächtiger Heile-Welt-Simulator mit spielerischem Tiefgang und süchtig machendem Puppenstuben-Charme

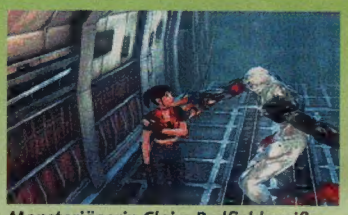
## Weitere Top-Spiele 2000

| | |
|---|---|
| Dead or Alive 2 | PS2, DC |
| Deus Ex | PC |
| Dino Crisis 2 | PS |
| ISS Pro Evolution | PS |
| Jet Set Radio | DC |
| Shadow Man | PC |
| Shenmue | DC |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | PS, GBC |
| Ultima IX: Ascension | PC |
| Virtua Tennis | DC |

## Resident Evil: Code: Veronica

**Action-Adventure für Einsteiger bis Profis**

Hersteller Capcom hat sich für die Dreamcast-Version des Konsolenschockers ordentlich ins Zeug gelegt. „Code: Veronica" ist doppelt so umfangreich wie der Playstation-Vorgänger „Resident Evil 3: Nemesis" (dt. Version). Spannende Kamerafahrten und tolle Echtzeitgrafik bringen die bedrohliche Stimmung voll rüber. Knackige Rätsel und faires Leveldesign machen die Gruselei zum Leckerbissen.



*Monsterjägerin Claire Redfield weiß sich den Tyrant vom Leib zu halten*

DC — USK 18 — D

**Erhältlich als Vollpreisspiel für ca. 90 DM**

Ein echter Hit für die Dreamcast dank schöner Echtzeitgrafik und spannender Gruselstory

## Diablo II

**Action-Rollenspiel für Einsteiger bis Profis**

Der Vorgänger setzte neue Maßstäbe im Action-Genre. „Diablo" verband erstmals Rollenspiel-Elemente mit einer knackigen Actionhandlung. Das Spiel wurde umgehend zum Welterfolg. Teil zwei verbindet die geniale Genre-Mixtur mit einer spannenden Story, elegantem Fertigkeiten-System und verbesserter Optik.

Die vor kurzem erschienene Mission-CD „Lord of Destruction" bietet zwei neue Charaktere und eine riesige neue Spielwelt.

*Igitt, eine mutierte Küchenschabe in nochmal verbesserter Optik*

PC — D

**Erhältlich als Budgetspiel für ca. 40 DM. Im „Lord of Destruction"-Bundle für ca. 80 DM**

Sorgenfreier Monsterklopper mit überwältigend vielen Waffen, Rüstungen und Gegenständen

## Gran Turismo 2

**Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis**

Keine Frage, „Gran Turismo 2" ist immer noch eine der besten Rennsimulationen für die Playstation. Mit sage und schreibe über 500 unterschiedlichen Fahrzeugen kannst Du über die Strecken kacheln. Im Arcade-Modus darfst Du gleich in die richtig fetten Karren einsteigen. Im Simulations-Modus warten 60 Prüfungen auf Dich, bevor Du in die Meisterklasse aufsteigst. Schraubengenaue Tuning-Möglichkeiten machen das Fest für Rennsportfreunde komplett.

*Ein Spezialrennen führt Dich bis auf die entspannte Südseeinsel Tahiti*

PS — D

**Erhältlich als Sony Platinum Edition für ca. 50 DM**

Realismus pur dank ausufernder Tuning-Optionen, über 500 Original-Autos und 28 Kursen

## Pokémon Nintendos kleine Helden

*Dramatisch: Kann Rattfratz Schiggy vom Bildschirm blubbern?*

*Blitzratte Pikachu elektrisierte fast alle*

Sie sind klein, putzig und der fähige Poké-Trainer fängt sie alle. 2000 war das Jahr der „Pokémon". Nintendos wuselige Monsterbrigade ging im Oktober 1999 an den Start. Im Laufe der nächsten Monate eroberten sie die Game Boys der Republik und sorgten bei Hersteller Nintendo für neue Umsatzrekorde. So viel Erfolg war uns Poster, Aufkleber und jede Menge Artikel wert.

## Padgirl

*SCREENFUN-Leser sind superkreativ. Gezeichnete und gebastelte Kunstwerke treffen in der Redaktion ein. Und manchmal auch Fun-Fotos wie dieses. Frei nach dem Motto: Was mache ich mit der Playstation, wenn der Strom ausfällt?*

# Neue Konsolen braucht das Land...

**2001** Bis auf wenige rühmliche Ausnahmen liefert die Industrie im auslaufenden Jahr nur Fortsetzungen von bewährten Erfolgstiteln. Spiele wie „Die Siedler IV", „Commandos 2" oder „Gran Turismo 3: A-spec" bewegen sich zwar auf hohem technischen Niveau, treten in Sachen Innovation aber auf der Stelle. Da können wir nur auf originelle Software für die beiden Hoffnungsträger Gamecube und Xbox warten. Beide Konsolen sollen im Frühjahr 2002 in Deutschland erscheinen.

## Conker's Bad Fur Day

Jump&Run für Fortgeschrittene

Ein Eichhörnchen dreht durch. Solltest Du Nintendos Wuschelschwanz nur aus „Conker's Pocket Tales" für den Game Boy kennen, dann wirst Du Deinen Augen nicht trauen.

In seinem N64-Abenteuer ist der Nager genauso mies drauf wie seine zahlreichen Gegner. Das technisch gelungene Jump&Run geizt nicht mit bösen Sprüchen, grottenschlechtem Humor und groben Anspielungen. Nur für ganz abgebrühte Nager-Freunde.

*Das Personal von „Conker's Bad Fur Day" nimmt kein Blatt vor den Mund*

N64 | USK 16 | E

Erhältlich als Vollpreisspiel für ca. 160 DM

Ganz schön starker Tobak. Bitterböse Jump&Run-Satire für hart gesottene Eichhörnchen-Freunde

## Weitere Top-Spiele 2001

| | |
|---|---|
| Die Siedler IV | PC |
| Banjo & Tooie | N64 |
| Red Faction | PC, PS2 |
| Excitebike 64 | N64 |
| Skies of Arcadia | DC |
| Bomberman Tournament | GBA |
| Commandos 2 | PC |
| Gran Turismo 3: A-spec | PS2 |
| Final Fantasy IX | PS2 |
| This is Football 2002 | PS2 |

## Phantasy Star Online

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Besonders erfolgreich war die Dreamcast nicht in Deutschland. Und trotzdem: Tapfer hielt Sega die Innovations-Flagge gegen den Sturm der Videospiel-Industrie hoch und erfreute die Fans mit Perlen wie „Phantasy Star Online": Bis zu vier Spieler durchstreifen gleichzeitig den Planeten Ragol, kämpfen gegen Würmer und Drachen und lösen das Geheimnis eines verschwundenen Weltraum-Transporters. Alles online, mit Spielern aus Japan und Amerika – sensationell!

*Der Feuerzauber ist ein bewährtes Mittel, um lästige Gegner auf Distanz zu halten*

DC | D

Erhältlich als Vollpreisspiel für ca. 80 DM

Pionierarbeit: „PSO" ist das erste Konsolenspiel, in dem Du Dich online ins Abenteuer stürzt – ein Meilenstein!

## Alone in the Dark: The New Nightmare

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Ganze fünf Jahre mussten die Schauerfreunde auf den vierten Teil der „Alone in the Dark"-Reihe warten. Die Pause wurde von Infogrames sehr gut genutzt.

Der „Neue Alptraum" überzeugt auf ganzer Linie. Die zahlreichen Monster sind schön gruselig, die Rätsel von ausgesuchter Gemeinheit, und die Präsentation ist erste Sahne. Bist Du ein Fan des Genres, dann nichts wie in den Laden!

*Huch, du bist's! Edward Carnby und seine liebreizende Begleiterin Aline Cedrac*

PC | PS2 | PS | DC | GBC | D

Erhältlich als Vollpreisspiel für ca. 70 DM bis 120 DM

Gruselfans freuen sich über tolle Atmosphäre und überraschend ausgeschlafene Rätselkost

## Eure Top 10

Die Würfel sind gefallen. Hier ist Eure ultimative Bestenliste aus den vergangenen vier Jahren SCREENFUN. Auf Platz eins landet Namcos Edelfightspiel „Tekken 3", dicht gefolgt von Nintendos „Zelda: Ocarina of Time". Unser liebstes Cybergirl Lara Croft muss sich mit Platz drei begnügen.

## Die Flops

Schlimmer geht's nimmer. Bei einigen Spielegurken mussten wir unsere schlechteste Note ziehen: den Sechser. Hier die Flop-Parade der SCREENFUN-Wertungsgeschichte.

### Die schlechtesten Spiele 6

| | |
|---|---|
| Bing! 2 | PC |
| Monster Racer | PS |
| Spawn the Eternal | PS |
| Superman | N64 |
| Tennis Manager | PC |

### Eure Top-Spiele 1997-2001

*„Tekken 3"-Held Law freut sich über Eure eindeutige Entscheidung*

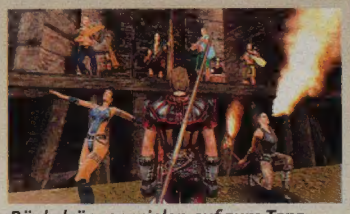
| | | |
|---|---|---|
| 1 | Tekken 3 | PS |
| 2 | Zelda: Ocarina of Time | N64 |
| 3 | Tomb Raider II | PC, PS |
| 4 | Metal Gear Solid | PS |
| 5 | Command & Conquer 2 | PC |
| 6 | Age of Empires II | PC |
| 7 | Final Fantasy VIII | PC, PS |
| 8 | Die Sims | PC |
| 9 | FIFA 98 | PC, PS, N64 |
| 10 | Anno 1602 | PC |

## Gothic

Rollenspiel für Profis

Respekt! „Gothic" von Piranha Bytes ist das erste deutsche Rollenspiel, das locker internationales Niveau erreicht.

Im Königreich Myrtania pulsiert das Leben. Auf dem Basar wird gefeilscht, die Bauern arbeiten auf den Feldern, wackere Rittersleute ziehen durch die Lande. Mittendrin bist Du und erlebst eine hoch spannende Fantasy-Geschichte um abgründigen Verrat und edle Heldentaten. Dieses Juwel war uns einen SCREENFUN-Award wert.

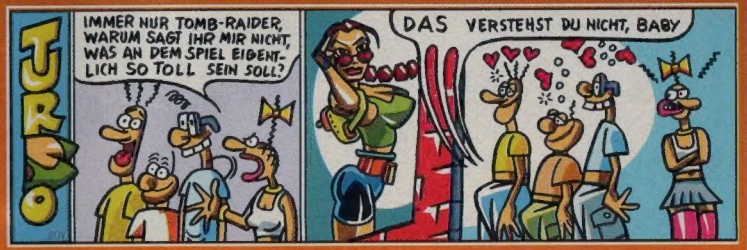


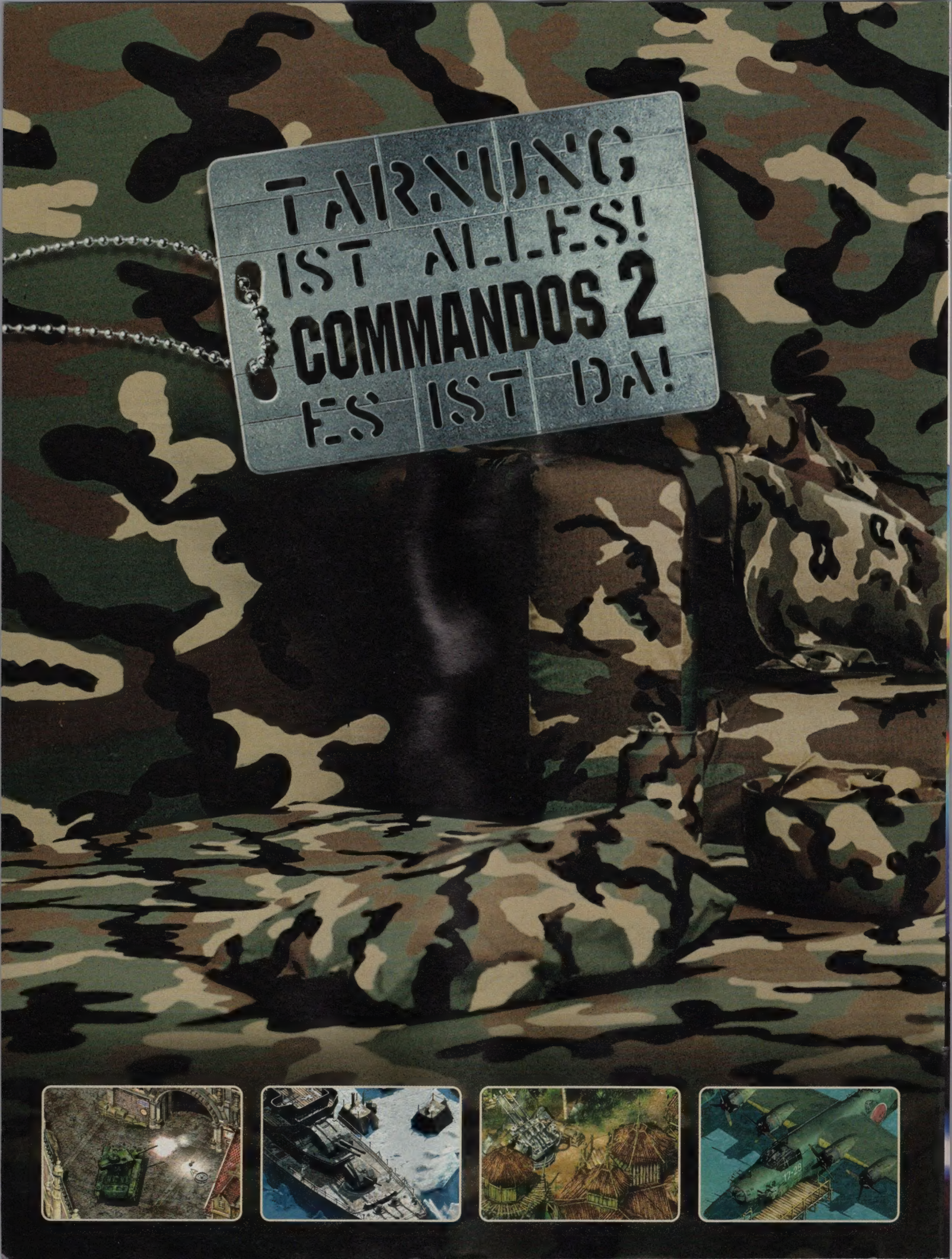
*Bänkelsänger spielen auf zum Tanz: Die „Gothic"-Welt ist quicklebendig*

PC | D

Erhältlich als Vollpreisspiel für ca. 80 DM

Tadelloses Edel-Rollenspiel mit unglaublicher Tiefe und einer voll funktionsfähigen Spielwelt




TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2
ES IST DA!

Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib am PC, was immer auch passiert. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.

PYRO STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH

PC CD

Commandos 2: Men of Courage™ ©Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

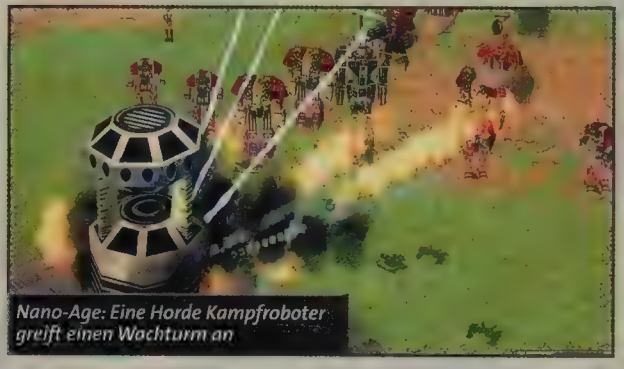
## Von der Keule zur Atombombe

Prähistorisch: Alles fängt mit aggessiven Keulenschwingern an

Im Mittelalter beherrschen Ritter und Belagerungsmaschinen das Schlachtfeld

# EMPIRE EARTH

Im Ersten Weltkrieg muss man gegen übermächtige alliierte Panzer antreten


Nano-Age: Eine Horde Kampfroboter greift einen Wachturm an

**Die Mischung aus „Age of Empires“ und „Command & Conquer“ will Geschichte spielerisch vermitteln. Kriegsgeschichte.**

Napoleon, Patton, William der Eroberer und Agamemnon – große Namen, große Kriegsherren, und alle stecken in einem Spiel. Herausfordernd ist das Projekt allemal: „Empire Earth“ will Geschichte simulieren. Von der Steinzeit bis in die Zukunft. Und da die Geschichte der Menschheit von Kloppereien gezeichnet ist, wird in „Empire Earth“ fast ausschließlich Krieg geführt. Zwar auf abstrakte, genre-typische Weise, aber auf jeden Fall historisch belegt.

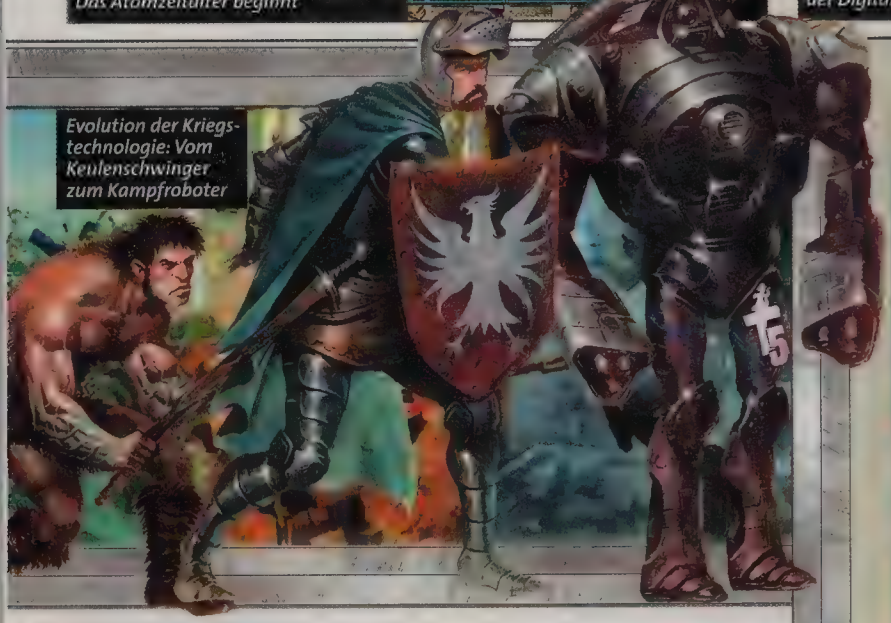
**Das Echtzeit-Strategiespiel will nicht nur mit historischem Hintergrund begeistern, sondern vor allem mit dem daraus entstehenden riesenhaften Umfang und der ungeheuer großen Einheitenvielfalt.** Du beginnst irgendwann in grauer Vorzeit mit ein paar Steinzeitkriegern – Keulenschwinger und Steinwerfer – und versuchst benachbarte Dörfer zu unterjochen. Nach ersten kleineren Erfolgen werden die Ziele schon interessanter und schwieriger zu erreichen, die Karte bleibt jedoch dieselbe.

Viele kleine Aufträge werden so zu einer großen Mission verbunden. Und auch die Technik entwickelt sich ständig weiter. Du lernst schnell, was ein Bogen ist, und mit einem Stall kannst Du sogar schon erste Kavalleristen ausbilden. Im Laufe der Missionen kommen Belagerungsmaschinen, Schiffe oder Spezialeinheiten wie Priester hinzu. Mit fortschreitender Entwicklung stehen diverse Kriegsmaschinerien zur Verfügung, die bis weit in die Zukunft reichen. In der letzten Epoche, im Nano-Zeitalter, kämpfen mit Lasern bewaffnete Mechs gegeneinander.

**Innerhalb der 14 verschiedenen Epochen werden Missionen unterschiedlichster Art auf den Hobby-General warten.** In den meisten Fällen beschränkt sich die Hauerei aber auf die Einnahme bestimmter Stellungen, das Ausradieren feindlicher Einheiten

*Luftkrieg Anfang des 20. Jahrhunderts: Das Atomzeitalter beginnt*

*21. Jahrhundert: Atomschläge sind in der Digital-Zeit an der Tagesordnung*



*Evolution der Kriegstechnologie: Vom Keulenschwinger zum Kampfroboter*

oder die Verteidigung spezieller Gebäude. Dass dabei häufig historisch bedeutende Figuren auftauchen und bekannte Scharmützel nachgestellt werden, soll umso mehr Spaß bringen.

**Von hinten betrachtet, sitzt an der „Empire Earth"-Basis eine herkömmliche Echtzeit-Strategiemaschine. Du baust à la „Age of Empires" eine Basis auf, kümmerst Dich um Rohstoffe wie Nahrung, Holz, Metall oder Steine und hebst so viele Einheiten wie möglich aus der Taufe.** Deine Mannen schickst Du richtig gruppiert gen Feind, um dessen Siedlung auszuräuchern oder ihm die Ressourcen abzudrehen.

Gebäude können jederzeit verbessert werden, wenn die nötigen Rohstoffe verfügbar sind. Sogar Einheiten kannst Du per Mausklick in den Kategorien Geschwindigkeit, Verteidigung, Angriff und Reichweite verbessern. Außerdem winken für besondere Leistungen so genannte Zivilisationspunkte, mit denen Du Einheitengruppen dauerhaft Boni und verbesserte Eigenschaften bescheren kannst. Diese Upgrades baust Du in der Kampagne wie in einem Rollenspiel immer weiter aus.

Gespielt wird „Empire Earth" auf einer 3D-Landschaft. Alles im Spiel besteht aus in Echtzeit berechneten 3D-Modellen, wobei die Sicht auf das Schlachtfeld nur gezoomt werden kann. Das freie Drehen oder Neigen der Ansicht wurde von den Entwicklern absichtlich nicht eingebaut, da es besonders bei großen Schlachten zu grenzenloser Verwirrung führen würde. Immerhin gibt es über 200 verschiedene Einheiten, die stets im Auge behalten werden wollen.

Ob die pure Masse an Einheiten und Epochen den Spieler verwirrt oder aus „Empire Earth" ein Spiel wird, das Geschichte schreibt, erfährst Du voraussichtlich in der nächsten SCREENFUN – Mitte November sollen heimische Strategen losschlagen können.

E/D

**Empire Earth**

Echtzeit-Strategiespiel

**Start: November 2001**

Vivendi Interactive | geplant f. 1-16 Spieler

**Die Kriegsgeschichte der Menschheit: Echtzeit-Strategiespiel, das mit seinen epischen Ausmaßen begeistern will**

## Seekriegs-Evolution

### Bronzezeit

**1** *Die alten Griechen bekämpften sich mit überdimensionalen Steinschleudern. Hier räumen die griechischen Boote von Odysseus & Co. den gut geschützten Seeweg nach Troja frei.*

### Mittelalter

**2** *Im Kanal zwischen England und Frankreich findet eine Seeschlacht statt. Mit Pfeilen, Feuer-Katapulten und Rammschiffen bekriegen sich die noch mit Rudern ausgestatteten Kriegsschiffe.*

### Digital-Zeitalter

**3** *Flugzeugträger, Schlachtschiffe, U-Boot-Zerstörer, AEGIS-Kreuzer und U-Boote bestimmen den Seekrieg im digitalen Zeitalter. Geschicktes Taktieren ist gefragt.*

*Text: Knut Gollert*

Würfelspieler: Der überladenen PS2 begegnet Nintendo mit einer reinen Spielekonsole zum erschwinglichen Preis

**In Japan ist der Würfel gefallen: SCREENFUN schnappte sich die neue Konsole und sagt an, was Dich 2002 erwartet.**

Einen erfolgreichen, aber nicht überragenden Start hatte die Nintendo-Konsole in Japan: **Für 25.000 Yen (500 Mark) geht der Gamecube dort seit 14. September über den Tisch, dazu bisher drei Spiele.** Neben „WaveRace: Blue Storm" und „Super Monkey Ball" ist „Luigi's Mansion" mit 230.000 Verkäufen der beliebteste Start-Titel.

Das nicht so überschwengliche Interesse japanischer Spieler verwundert aber kaum – der Vorgänger N64 war im Heimatland ein ziemlicher Flop. Ob es dem Gamecube besser ergeht, lässt sich nach dem eher unauffälligen Start noch nicht sagen, wohl aber, was der Würfel kann und leistet. **Auf drei Seiten verraten wir alles, was Spieler zum Gamecube und den ersten Mini-DVD-Titeln wissen müssen.**

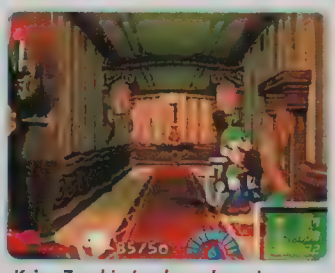
ニンテンドー ゲームキューブ

# Gamecube-Start in Japan

## Luigi's Mansion

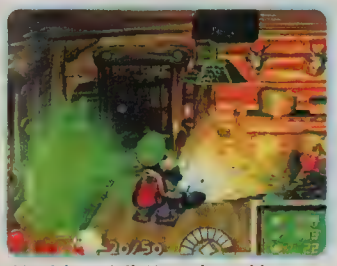
**Mario fehlt beim Gamecube-Start. Wo steckt Nintendos Superstar? Sein Bruder Luigi hat eine Spur und wagt sich ins Schloss der Geister...**

*Wunderwaffe: Mit Feuer-, Wasser- und Eis-Gebläse erschreckt der schnauzbärtige Luigi die Gespenster – und saugt sie anschließend ein!*



*Keine Zombie-Jagd, sondern ein netter „Ghostbusters"-Verschnitt...*

*...mit Marios Bruder als Geisterjäger: Willkommen in „Luigi's Mansion"!*




*Vorsicht, Luigi! Wenn der Held wegguckt, werden Geister sichtbar*

*Gefangene Spukgestalten bannt der Professor in Gemälde*

**Actionspiel**
**Hersteller: Nintendo**
**Europa-Start: Frühjahr 2002**

Luigi's Mansion" öffnet sich in einem neuartigen Grafikstil: Im Gegensatz zu anderen Third-Person-Spielen erinnert der Look mehr an Ölgemälde und klassischen Zeichentrick, statt realistisch zu wirken.

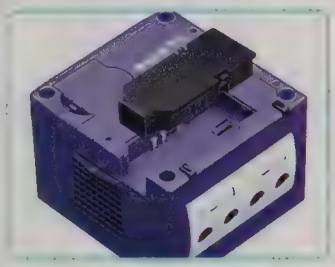
Du durchstöberst mit Luigi eine unheimliche Villa – der Schein Deiner Taschenlampe durchschneidet die Dunkelheit. **Das wichtigste Werkzeug ist der Astral-Staubsauger: Ein Druck aufs Knöpfchen, und schon frisst die Wunderwaffe Staub, Gerümpel und Banknoten, aber auch freche Geister.** Diese erscheinen meist dann, wenn Luigi gerade nicht hinschaut – zum Glück weiß der Held einen aufmerksamen Spieler in seinem Rücken. Hast Du eine Spukgestalt gefangen, geht deren Kraft auf den Sauger über. Schalte in den Rückwärtsgang, um die Power eines Feuergeists wieder auszuspucken, je nach Stärke Deines Drucks als zartes Flämmchen oder als vernichtenden Riesenstrahl.

Situationskomik lockert das softe Gruseln auf: Wenn es düster wird, versucht sich Luigi mit tapferem Singsang aufzuheitern. Ein sympathisches Spiel, flotter als ernste Survival-Abenteuer – Türen durchschreitet Luigi ohne Ladepause: Vielleicht nehmen sich kommende Capcom-Helden da ein Beispiel.

# Enthüllt: Der Zauberwürfel

*Das Joypad: Eine Rumblefunktion wurde eingebaut*

Kompakter Kasten: Im Winz-Karton erreichte der Gamecube die SCREENFUN-Redaktion. Erstaunlich klein ist aber nicht nur die Konsole, auch Memory Card und Nintendos Spezial-DVD fallen nicht durch Größe auf. Selbst die Spielpackungen, ungewöhnliche Plastik-Rundumhüllen, wirken wie von Wunderhand geschrumpft.



*Zwei serielle und eine Highspeed-Schnittstelle an der Unterseite rüsten den Gamecube für die Zukunft*

**Im Zusammenspiel mit Tragegriff und dem kräftigen Lila besitzt die Mini-Konsole einen ganz eigenen Charme und eine Optik zwischen Spielzeug und Hightech.** Der Würfel kommt nicht protzig und cool-schwarz daher, sondern kompakt und sympathisch.

## Alles schön handlich

Die Mini-DVDs liegen wie bei der Dreamcast unter einem aufklappbaren Deckel an der Oberseite. Drei runde Köpfe (Power, Reset und Open) sind daneben, Pad-Schnittstellen und erstmals Memory-Card-Schächte findest Du an der Vorderseite. Hinten hat die Konsole eine Buchse fürs Netzteil sowie einen analogen und einen digitalen AV-Ausgang. **Die Unterseite ist schließlich der Zukunft gewidmet: Unter drei Klappen findet geplante Zusatz-Hardware (Modem) Platz.**

Solche Hardware-Updates haben bei Nintendo Tradition, doch nach Deutschland kamen weder der Satellitenempfänger für das Super NES (1994) noch die 64DD-Wechselplatte von 1999.

## Massig bunte Knöpfe

Das Gamepad ist komplex: links ein analoger Knubbel, schräg darunter ein Digi-Kreuz als Steueralternative. Die rechte Seite belegen ein großer grüner und ein roter kleiner Feuerknopf sowie zwei geschwungene Ⓨ- und Ⓧ-Buttons knapp darüber. Der Ⓩ-Trigger ist jetzt ein seitlicher Zeigefinger-Taster. Rechts unten gibt's noch einen zweiten Analog-Stick, diesmal ohne zusätzlichen Druckpunkt. Genau in der Mitte des Pads ist ein roter Start-/Pause-Schalter eingelassen.

*Spiele und Memory-Cards (l.) sind kleiner als die PS2-Gegenstücke (r.)*

Mathematiker grübeln über die Zahl der im neuen Pad vereinten Funktionen. Denn neben dem Ⓩ-Trigger gibt's noch zwei große, graue Zeigefinger-Taster mit zusätzlichem Kniff: Bis zu einem bestimmten Punkt funktionieren Ⓛ und Ⓡ analog, erkennen also die Stärke Deines Drucks. Am Schluss überraschen die Taster mit einem leichten Widerstand, es klickt und eine zusätzliche Funktion (etwa Turbo) wird ausgelöst.

Bislang nutzt nur „Luigi's Mansion" dieses Druckpunkt-Feature. Dagegen wird der integrierte Rumble-Motor des NGC-Pads in allen drei Spielen geschickt eingesetzt.

*Neben dem analogen TV-Ausgang liefert die zweite Buchse ein digitales Signal*

## Analog und digital: Die Fernseh-Anschlüsse

Beim Anschluss an TV und AV-Receiver lässt der Gamecube die Wahl zwischen fünf Kabeln. **Für bessere Bildqualität als das mitgelieferte AV-Kabel sorgt ein S-Video-Kabel (rund 50 Mark), wohl auch zum Deutschland-Start erhältlich.**

Über die zwei digitalen Anschlussmöglichkeiten herrscht in Bezug auf Europa noch Unklarheit: Statt RGB gibt's in Fernost ein drei-endiges YUV- sowie ein DVI-Kabel. Entsprechende digitale Eingänge findet man nur an Highend-Equipment, an Projektoren, Plasma- und LC-Displays. Betreibst Du den Gamecube über den digitalen Anschluss, wird zusätzlich ein analoges Audio-Kabel in den zweiten AV-Port gesteckt.

### Technische Würfel-Daten

**CPU:** IBM PowerPC „Gekko" – 485 MHz
**Grafikchip:** NEC/ATI „Flipper" – 162 MHz
**Gesamtleistung:** 10.5 Gigaflops
**Sound:** 16 Bit DSP2, 64 Kanäle, 48 KHz
**Speicher:** 24 MByte 1T-SRAM Hauptspeicher, 16 MByte DRAM für Grafik und Sound
**Anschlüsse:** 4xGamepad, 2xMemory Card, 2xAV (analog/digital), 2xSeriell, Highspeed-Port
**Größe (HxBxT):** 11x15x16 cm

# Super Monkey Ball

**Knifflige Kugelei mit Affen und 3D-Labyrinth: Die Umsetzung eines innovativen Spielautomaten ist das erste Gamecube-Spiel von Sega.**

*Fingerspitzengefühl rollt den Affen ins Ziel: Spätere Kurse sind knifflig und mit Treppen gespickt, die sich nur abwärts überwinden lassen*

*Vor dem Affen liegen Hindernisse, aber zumindest ist der Untergrund eben...*

*...dagegen kommen auf gewelltem Boden nur geschickte Spieler ins Ziel*

*Her die Boxhandschuhe! Der „Monkey Fight" ist Party-Randale für Vier*

*Wohin jetzt? Eine Mini-Karte (rechts unten) hilft bei der Orientierung*

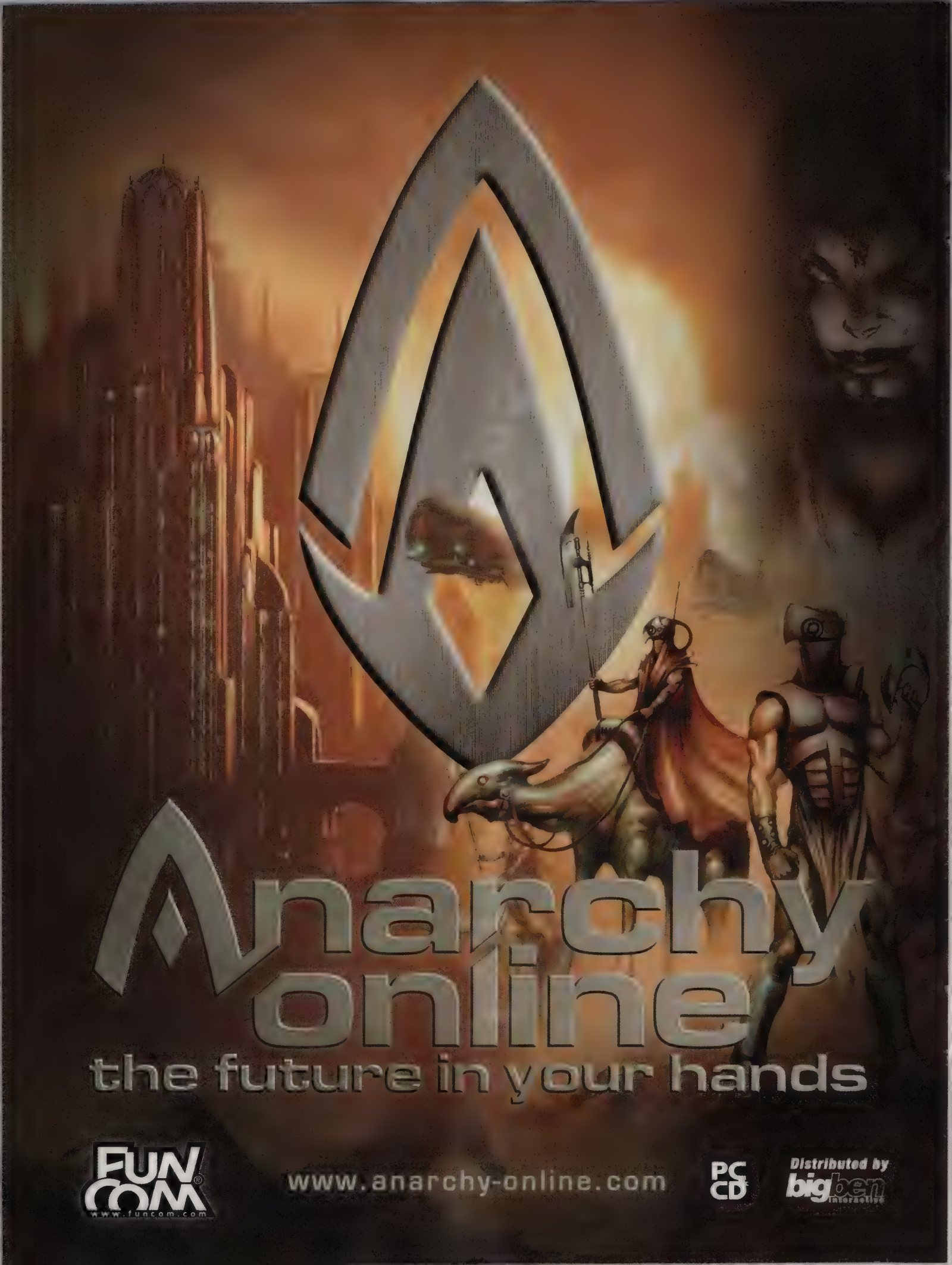
**Geschicklichkeit**
**Hersteller:** Sega
**Europa-Start:** Frühjahr 2002

Zum Gamecube-Start setzt Sega Schimpansen in die Kugel: Mit dem Analog-Stick rollst Du Deinen putzigen Helden über Plattformen und versuchst, innerhalb eines Zeitlimits ohne Absturz ins Ziel zu kommen. Den frühen, simplen Levels (eben und kurvenlos) folgen später Drahtseilakte mit Sprungschanzen. Die über 80 Solo-Kurse verwirren auch mit bewegtem und kippendem Boden, jeder Absturz verschlingt eines von fünf Leben.

Damit Du Deine fünf Credits nicht zu schnell verlierst, sammelt Dein Affe fette Bananen, jeweils 100 verbuchen ein Extraleben. Verplempere zwischen den Stauden aber nicht zu viel Zeit, denn nur wer schnell im Ziel ist, ergattert Bonuspunkte. Die wiederum schalten Mini-Spiele frei (Bowling, Golf und Billard). Profis trauen sich an Abkürzungen, die ihren Zeitvorteil mit einem verschärften Risiko verbinden.

**Der Einspieler-Modus ist packend. Durch seine zahlreichen Mehrspieler-Varianten wird „Super Monkey Ball" aber auch zum Party-Spaß:** „Competition" ist ein Wettlauf durchs Labyrinth, „Monkey Fight" ein Kampf mit harten Bandagen. „Monkey Race" schließlich bietet ein nettes Vierer-Rennspiel mit Power-Ups und Mini-Meisterschaft der Affen.

*Text: Winnie Forster, Frieder Englitz*


Anarchy online
the future in your hands
FUNCOM
www.funcom.com
www.anarchy-online.com
PC CD
Distributed by
bigben interactive

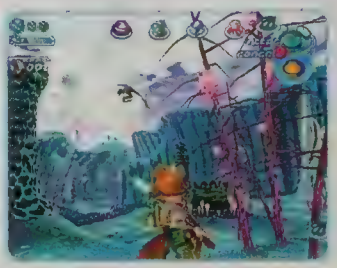
## Spieleklasse statt Masse?

Nur zwei Nintendo-Produktionen zum Systemstart sowie ein Titel vom ungewohnten Third-Party-Hersteller Sega: Ende September ist das Software-Angebot für den Würfel noch dürftig.

Verstärkung kommt aus ungewohnter Richtung: **Mit gleich drei Spielen noch in diesem Jahr entpuppt sich ausgerechnet Electronic Arts neben Sega als stärkster Gamecube-Partner.** Der US-Riese verspricht nicht nur mehrere Sport-Updates („FIFA 2002", „SSX Tricky" u.a.), sondern auch die feurige LucasArts-Produktion „Star Wars: Rogue Leader". Alle drei Spiele werden auch in den USA und Europa bereits zum Start erhältlich sein.

*Capcom bringt alle seine alten „RE"-Episoden, aber auch zwei neue Teile*

Sega setzt zwar ebenfalls fleißig um (selbst das wegweisende Modem-Rollenspiel „Phantasy Star Online" ist schon angekündigt). Der Hersteller hat jedoch noch keine Exklusivproduktion für den Nintendo-Würfel in petto.



*„Star Fox Adventures": Fox bei Planeten-Wanderungen und All-Schlachten*

## Vorsichtige Fremdhersteller

Überraschend ist die Zurückhaltung von Konami: Der größte japanische Spielehersteller gilt seit den 80er Jahren als treuer Nintendo-Partner und ist auch ein engagierter Game-Boy-Advance-Entwickler. Konami blieb der diesjährigen Nintendo-Messe „Space World" (siehe SCREENFUN 10/01) aber fern und hat bis heute noch kein einziges Gamecube-Spiel versprochen.

Etwas mutiger sind Capcom und Namco. Beide haben längst mit der Gamecube-Programmierung begonnen. **Namco lässt unter anderem das Edel-Fightspiel „Soul Calibur 2" auf Würfel-Besitzer los. Capcom verspricht leicht verbesserte Umsetzungen aller „Resident Evil"-Spiele, aber auch die beiden neuen Episoden „Resident Evil Zero" und „Resident Evil 4".** Erste Bilder wurden strategisch günstig in der Debütwoche der Hardware gezeigt, welche Version wann kommt, verrät Capcom jedoch nicht.

## Geplanter Spielspaß

Die Unterstützung bekannter Spielefirmen ist für Nintendo wichtig, doch die mächtigsten Titel möchte der Konsolenbauer wie üblich selber liefern. Das strategische Alien-Gewusel „Pikmin" von Shigeru Miyamoto („Super Mario") erscheint noch in diesem Monat in Japan. **Danach werden 2002 gleich mehrere N64-Klassiker fortgesetzt: Von „Donkey Kong Racing" gibt's bereits erste Bilder.** Die Mega-Updates „Legend of Zelda GC" und „Mario Sunshine" laufen noch unter Arbeitstiteln und Ausschluss der Öffentlichkeit – bislang waren lediglich erste Konzeptzeichnungen zu sehen.

*„Pikmin" ist das erste NGC-Spiel des „Mario"-Erfinders Shigeru Miyamoto*

Sogar eine bewährte NES- und Super-NES-Figur hat Nintendo für den Gamecube ausgegraben: „Metroid Prime" verwandelt sich vom Hüpf-Adventure in einen schaurigen Ego-Shooter – Nintendos Verbeugung vor dem Spiele-Zeitgeist.

### NGC-Spiele für Europa

**Batman Vengeance**
Actionspiel / Ubi Soft

**Bomberman Generation**
Actionspiel / Hudson Soft

**Die Hard**
3D-Shooter / Vivendi Universal

**Eternal Darkness**
Action-Adventure / Nintendo

**FIFA 2002**
Sportspiel / EA Sports

**Galleon: Islands of Mystery**
Action-Adventure / Interplay

**Klonoa 2 – Lunatea's Veil**
Jump&Run / Namco

**NBA Courtside 2002**
Sportspiel / Nintendo

**Pikmin**
Strategiespiel / Nintendo

**Rayman Arena**
Actionspiel / Ubi Soft

**Resident Evil**
Action-Adventure / Capcom

**Sonic Adventure 2**
Jump&Run / Sega

**SSX Tricky**
Sportspiel / EA Sports Big

**Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**
Action-Adventure / Nintendo

**Star Wars: Rogue Leader**
3D-Shooter / LucasArts

**Super Smash Brothers Melee**
Fightspiel / Nintendo

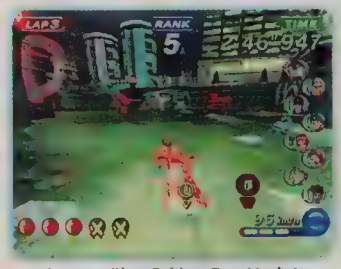
**Virtua Striker 3 Ver. 2002**
Sportspiel / Sega

# WaveRace: Blue Storm

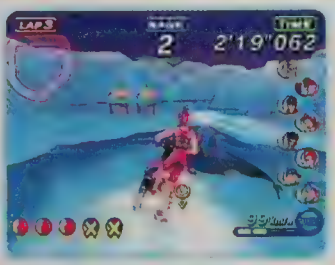
**Vor fünf Jahren waren Wellengang, Physik und Grafik von „WaveRace" eine Sensation. Jetzt kommt das verbesserte Update für den Gamecube.**

*Traumhafte Weitsicht: Verhüllender Nebel taucht in „WaveRace: Blue Storm" nur als Spielelement auf, nicht als technische Notlösung*

*Mehr als ein Paradies für Boarder: Du bretterst durch den Fluss in Aspen*




*In den Kanälen Tokios: Das Update entführt Dich an insgesamt acht Orte*




*Delphin von rechts bringt Glück: Der Säuger hilft Dir auch im Trainingslevel*

*Neben dem Stunt-Modus gibt's noch Turniervarianten und Zeitrennen*

**Rennspiel**
**Hersteller: Nintendo**
**Europa-Start: 2002**

Tollkühne Männer auf bockenden Kisten: Der Turnier-Modus bildet den Kern des „WaveRace"-Updates. Unter den acht Fahrern entdecken N64-Veteranen drei alte Bekannte, ein weiterer entpuppt sich als Ricky Winterborn aus dem Snowboard-Hit „1080°". **Die Sportler unterscheiden sich durch Geschwindigkeit, aber auch durchs persönliche Stunt- und Trick-Repertoire.**

Die acht Kurse absolvierst Du in freier Folge. Lausche dem Wetterbericht und fahr die harten Strecken an sonnigen Tagen, nicht bei Sturm: Das Wetter ändert nämlich nicht nur die Optik, sondern auch den Wellengang. Hast Du Dich zwischen Bergsee, nächtlichem Kanal und Tropenatoll entschieden, vergehen nur fünf Ladesekunden bis zum Start.

Rote und gelbe Bojen werden im Slalom umfahren, jede passierte Markierung tankt Energie. Deine Höchstgeschwindigkeit steigert sich und erreicht mit der fünften Boje in Serie ihr Maximum – und Du erhältst einen Turbo, der die gesammelte Energie in einen Schub umwandelt.

Im Bezug auf Mehrspieler-Varianten ist das feuchte Rennen sparsam ausgestattet: Du fährst ein Rennen ohne Computergegner, aber auch ohne Slowdowns. Außerdem ist ein Duell der Trickkünstler möglich.

# Myth III
## THE WOLF AGE

**Gemeinsam zum Erfolg: In diesem Strategiespiel steuerst Du ganze Armeen von Fantasy-Kämpfern in die Echtzeit-Schlacht.**

Deine Zwerge sind stinksauer. Ein ganzer Trupp der Zipfelmützen-Träger schnappt sich Dynamit und rennt unter Deinem Befehl gegen den Feind an. Die Sprengsätze fliegen und sorgen für verstärkte Verwirrung in der anstürmenden Untotenarmee. Die Zombies sind jetzt richtig tot und die Schlacht gewonnen...

Im dritten Teil der „Myth"-Strategiereihe von Take 2 geht es wieder heftig zur Sache. **Du beackerst als General 25 Schlachtmissionen auf einem umfangreichen Fantasy-Kontinent.** Dabei hast Du die Landschaft von schräg oben im Auge. Stufenloses Drehen und Zoomen der Kamera sorgt für den nötigen Durchblick.

An Kampfpersonal stehen über 40 unterschiedliche Infanterie-Einheiten bereit. Neben den bereits erwähnten Sprengzwergen gibt's diverse Ritter, Bogenschützen, Barbaren und zauberkundige Einheiten. Zusätzlich stehen unterschiedliche Helden in Deinen Diensten. Die sind besonders kampfstark und sollten deshalb auch ganz besonders pfleglich behandelt werden. Denn segnet ein solcher Recke das Zeitliche, ist er gleich für den ganzen Rest des Spiels ausgeschaltet.

Im Laufe der Kampagne entfaltet sich eine spannende Fantasygeschichte. **Zahlreiche Mini-Aufträge, versteckte Schätze, magische Waffen, Burgen und Tempel schaffen viel mythische Atmosphäre.** Ein umfangreicher Multiplayer-Teil mit komfortablem Editor rundet das Strategiepaket ab. Wer kompromisslose Kampf-Action mag, der sollte einen Fuß in diese Welt setzen. „The Wolf Age", das Wolfszeitalter, soll noch im Oktober anbrechen.

*Eine unfreundliche Monsterhorde wird von Deinen Truppen in Empfang genommen*

*Einzelne Einheiten lassen sich zu kampfstarken Verbänden kombinieren*

*Bitte verhätscheln: Die unterschiedlichen Helden sind besonders wichtig fürs Spiel*

*Ein Magier mit vollem Vorrat an Mana (blau) und Hitpoints (grün)*

*Dein Zwerg sorgt mit dem Flammenwerfer für Verwirrung bei den Rohlingen*

E/D

**Myth III: The Wolf Age**

Echtzeit-Strategiespiel

**Start: Oktober 2001**

Take 2 | für 1-16 Spieler

Kompromisslose Kämpfe ohne viel Schnickschnack. Vielleicht wird's die Krönung der „Myth"-Trilogie...

Text: Volker Weitz

PC

*Sagenhafte Grafik: Im Dorf der Wikinger rauscht ein wunderschöner Wasserfall*

# Age of Mythology

Mit der fantastischen „Age of Empires"-Reihe programmierten sich die Ensemble Studios in den Spieleolymp. Jetzt hat die kreative Truppe einen neuen potenziellen Spielehammer auf der Pfanne. **„Age of Mythology" entführt Dich in die Frühzeit der Ägypter, Griechen und Wikinger.**

Als Anführer eines dieser drei Völker startest Du in eine riesige Kampagne mit über 40 Missionen. Wie üblich sammelst Du Rohstoffe, damit der Laden brummt. Neu im Spiel: Neben Holz, Nahrung und Gold generierst Du göttliche Gunstpunkte. Mit dieser nützlichen Währung kann Dein Volk überirdische Helden aus der entsprechenden Sagenwelt herbeirufen. So kann etwa Gott Poseidon die Feinde der Griechen mit einer gewaltigen Flutwelle vom Bildschirm spülen. Göttervater Odin frostet die Gegner der Wikingernation kurzerhand ein.

Einen Nachteil hat der göttliche Beistand allerdings. Um die nötigen Gunstpunkte zu sammeln, muss Dein Volk tüchtig beten, Tempel bauen oder Seelen von verstorbenen Feinden sammeln. Das kostet Zeit und behindert andere wichtige Baumaßnahmen.

*Poseidon und seine Untergötter kämpfen auf Seiten der Griechen*

*Die Ägypter besänftigen ihre Götter mit einer nagelneuen Sphinx-Figur*

E/D

**Age of Mythology**
Strategiespiel

Start: Frühjahr 2002

Ensemble Studios | geplant f. 1-16 Spieler

Kämpfe mit göttlicher Unterstützung. Das könnte ein sagenhaft guter Strategie-Kracher werden

PC

*Bogenschützen (links oben) können Gebäude nur mit Brandpfeilen zerstören*

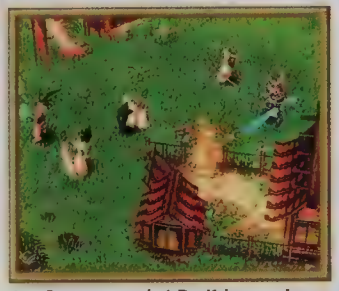
# Battle Realms

Echtzeit-Strategiespiele sind alle gleich – eigentlich. Du errichtest eine Basis, baust Truppen, ganz viele Truppen, und machst Dich auf, die gegnerische Basis auszuräuchern. Fertig.

Ubi Softs „Battle Realms" ist da nicht anders. Aber es gibt ein großes „Aber", denn in diesem Spiel ist alles ein bisschen anders und komplexer – aber niemals schwieriger. Vier Clans unterschiedlichster Natur bekämpfen sich in einem mittelalterlichen Fabelland mit fernöstlichem Einschlag. Als Führer dieser Clans bestreitest Du vier Kampagnen und versuchst, alte Ländereien zurückzugewinnen. Und da wird es interessant: **Nicht nur das Ressourcen-Management, auch das Training der Bauern zu Kampfeinheiten und der Kampf selbst folgen strengen und für ein Echtzeit-Strategiespiel unüblichen Regeln.**

Massenschlachten sollen nie vorkommen, vielmehr müssen mit taktischem Gespür das Gelände und die Fähigkeiten Deiner Kämpfer eingesetzt werden. Superhelden und Yin-Yang-Punkte, mit denen Du Deinen Einheiten Spezial-Moves antrainieren kannst, wollen genauso viel Spaß machen wie die schon jetzt famose 3D-Optik.

*Hammerhart sind diese Kämpfer. Vor allem gegen gegnerische Gebäude*



*Aus Bauern machst Du Krieger – je nach Training gänzlich verschiedene*

E/D

**Battle Realms**
Strategiespiel

Start: November 2001

Ubi Soft | geplant für 1-8 Spieler

Ein etwas anderes, etwas schöneres und etwas intelligenteres Strategiespiel – vielleicht das beste des Jahres

## Wann kommt was?

*„C&C: Renegade": Feuer frei im November*

### November 2001

**C&C: Renegade**
Westwood/EA – 3D-Shooter

**Empire Earth**
Sierra/Vivendi – Strategiespiel

**FIFA 2002**
EA Sports – Sportspiel

**Mario Party 3**
Nintendo – Actionspiel

**Rayman M**
Ubi Soft – Jump&Run

**Silent Hill 2**
Konami – Action-Adventure

**Syphon Filter 3**
Sony – 3D-Shooter

**Zoo Tycoon**
Microsoft – Simulation

### Dezember 2001

**Arx Fatalis**
Fishtank – Rollenspiel

**Devil May Cry**
Capcom/EA – Action-Adventure

**Hidden & Dangerous 2**
Take 2 – Strategie

**Jak and Daxter**
Sony – Jump&Run

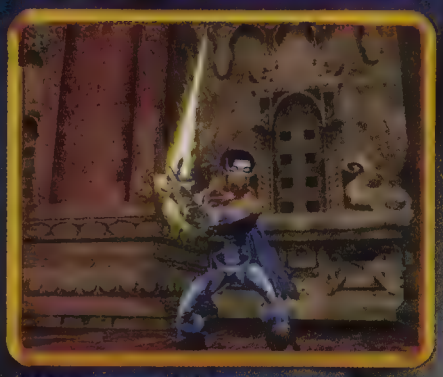
**MotoGP 2**
Namco/Sony – Rennspiel

**Shaun Palmer's Pro Snowboarder**
Activision – Sportspiel

Alle Angaben ohne Gewähr

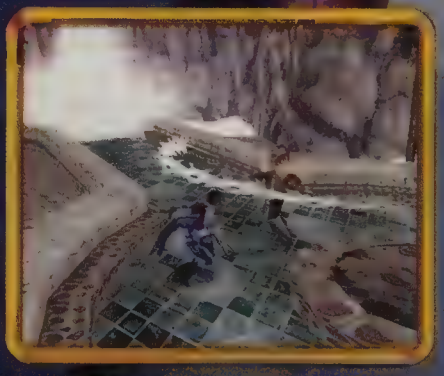
Text: Knut Gollert, Volker Weitz

© 2001 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics Inc. Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are Trademarks of Crystal Dynamics Inc.
Published by Eidos Interactive Limited. Eidos, Eidos Interactive Limited and the Eidos logo are Trademarks of the Eidos group of Companies. All Rights Reserved.



"Mit neuen Kräften ausgestattet, wird Raziel ohne Probleme den PlayStation 2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super."
(PlayZone 02/2001)

"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns."
(PlayPlayStation 01/2001)

"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story."
(OPM2 002/2001)

# Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.

# Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.

SOUL REAVER 2™
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation 2
PC CD
EIDOS
www.eidos.com

## TICKER

### Hühnchen auf Drive

Seit 4. Oktober wird wieder gegackert – diesmal allerdings kostenpflichtig. Der dritte Teil der „Moorhuhn" Reihe wartet für 25 Mark mit einer stark erweiterten Tierwelt, Wetter-Events, einer komplett neuen Landschaft und zahlreichen weiteren Extras auf die Federviehjäger. Mehr Infos bei *www.ravensburger.de*

### Phantasy Star Online

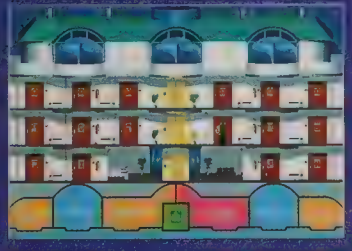
Segas Vorzeigekonsole Dreamcast ist bekanntlich ins Konsolennirwana abgerauscht. Jetzt suchen die Japaner nach neuen Absatzkanälen. Erstes Ergebnis: „Phantasy Star Online" erscheint voraussichtlich im nächsten Jahr auch für den PC. Die Grafik soll dabei tüchtig aufgebohrt werden. Wir sind gespannt.

### Pflocken mit dem Gamepad

Knoblauchalarm für die Xbox! Die hübsche Vampirjägerin Buffy schafft den Sprung vom TV auf die Microsoft-Konsole. Die Figuren und Schauplätze aus der Fernsehserie tauchen auch bei „Buffy, die Vampirjägerin" auf. Wann der Xbox- sowie der PC-Titel erscheinen, ist noch unklar.

### Der Planer 2" gratis

Du hast praktischerweise eine Flatrate? Dann schau mal auf *www.greenwood.de* vorbei. Dort wird die immer noch nette Wirtschaftssimulation „Der Planer 2" zum kostenlosen Download bereitgehalten. Vorsicht, das Spiel ist 200 MB groß!



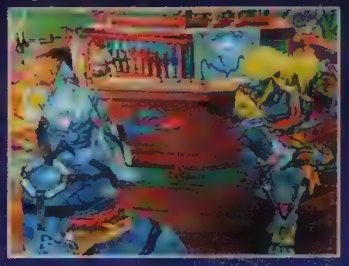
# PS2-Preissturz!

**Sonys 128-Bit-Konsole wird langsam bezahlbar und damit ein ernster Kandidat für den Weihnachtswunschzettel.**

599,– DM

*Die PS2 kostete vor wenigen Wochen noch rund 800 Mark*

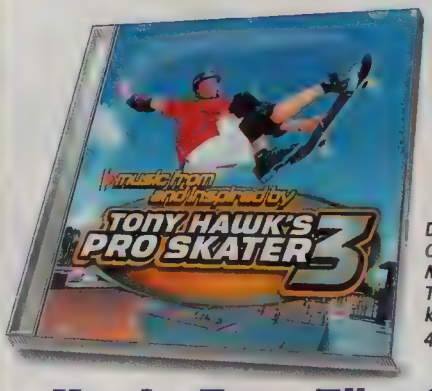
*„Metal Gear Solid 2" könnte neue Maßstäbe im Action-Genre setzen*



*Das pompöse „Final Fantasy X" kommt exklusiv auf Sonys Playstation 2*

Zugegeben, Mama, Papa, Oma und Opa müssen vielleicht zusammenlegen, aber dafür verschaffen sie Dir auch Zugang zu exklusiven Next-Generation-Krachern wie „Gran Turismo 3".

Das actiongeladene Fantasyspektakel „Devil May Cry", Konamis „Metal Gear Solid 2" sowie das grafisch schwer beeindruckende „Final Fantasy X" sind weitere Hitkandidaten für Playstation-2-Besitzer. Mit der Preissenkung auf 599 DM reagiert Sony schon jetzt auf die im Frühjahr erscheinenden Konkurrenz-Konsolen Gamecube und Xbox, die für etwa 500 bzw. 650 Mark in die Regale wandern dürften. Das PS2-„GT3"-Bundle kostet jetzt nur noch 669 Deutsche Märker.




*Die Doppel-CD mit jeder Menge Tony-Tracks kostet rund 40 Mark*

# Haste Tony-Töne?

## Starker Sound für Skatersportler

Mach's wie der Meister höchstpersönlich und skate selbst mit dem Originalsound über Rails und in Pipes. Die neue **Musik-CD „Tony Hawk's Pro Skater 3"** besteht aus zwei Scheiben. Auf CD 1 finden sich von Tony Hawk ausgewählte Songs, zum Beispiel von Papa Roach und Outkast. Die zweite CD, eine CD-ROM, enthält Videosequenzen, ein Preview des dritten Teils aus der Skaterreihe und Bonus-Songs.

# Longshot– Ein gewagtes Spiel

## Popstars entern die Kinoleinwand

Die Besetzungsliste dieser Action-Komödie (Start: 25.10.) liest sich wie das „Who's Who" der aktuellen Popszene: Britney Spears (als Stewardess!), 'NSync, O-Town und Take 5 spielen zwar kleine Rollen, geben dem Film um das Brüderpaar Alex (Foto, l.) und Tony aber die nötige Portion Glamour. Gelungen!

*Erste Szene des Films: Die Jungs von O-Town schauen begeistert den Actionstreifen auf Video an, in dem sie selber mitspielen*

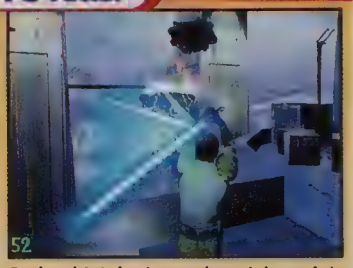
## Top Demo-Downloads

*Für alle nebenstehenden Demos ist ein Download diesen Monat empfehlenswert. In der letzten Spalte siehst Du, wie lange Dein Rechner zum Herunterladen benötigt, wenn Du über ein 56k-Modem verfügst. Mit ISDN geht das Ganze etwas flotter.*

| Spiel | Internetadresse | Genre | Sprache | Größe | 56 KB/s |
|---|---|---|---|---|---|
| Art of Magic | www.4players.de | Strategie | Englisch | 81 MB | 3:22 Std. |
| Galactic Battlegrounds | www.4players.de | Strategie | Englisch | 70 MB | 2:55 Std. |
| IL-2 Sturmovik | www.ubisoft.de | Flugsimul. | Englisch | 107 MB | 4:27 Std. |
| Spider-Man | www.games.de | Action-Adv. | Englisch | 130 MB | 5:25 Std. |
| Stronghold | www.take2.de | Strategie | Deutsch | 60 MB | 2:30 Std. |

## Aktuelles PC-Futter

*„Black & White: Creature Isle": Dein Affe adoptiert ein putziges Riesenküken*



*Da leuchtet das Laserschwert. LucasArts zeigt neue „Jedi Outcast"-Screenshots*

# Black & White

### „Creature Isle"

Im Herbst erscheint das erste offizielle Add-On zu Lionheads „Black & White". Neue Wesen, frische Zaubersprüche und Wunder sollen Spaß bringen. Unter anderem kann Dein Monster ein Miniviech adoptieren.

# Jedi Knight II

### „Jedi Outcast"

Star Wars"-Söldner Kyle Katarn lasert wieder. Der Held aus Teil eins kommt in „Jedi Knight II: Jedi Outcast" zu neuen Ehren. Die PC-Version des Action-Adventures soll im Frühjahr 2002 in Deiner Galaxis erscheinen.

*Im neuen Design: die Microsoft Explorer-Maus*

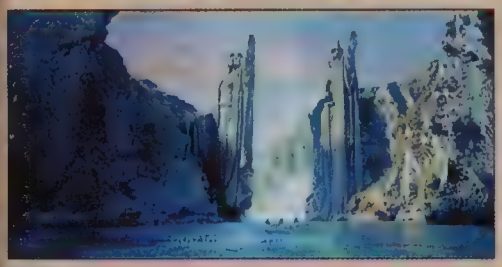
# Schnell und kabellos

### Abfragerate verdreifacht

Microsoft bringt dieser Tage seine erste kabellose Funkmaus auf den Markt. Die **Wireless IntelliMouse Explorer** tastet die Oberfläche mit 6000 Bildern pro Sekunde ab. Rekord, denn andere Mäuse kommen gerade mal auf einen Wert von 2000. Für seinen Tischnager mit den seitlichen Extratasten will Microsoft rund 150 Mark.

# „Herr der Ringe"-Trailer

### Noch satter: Der zweite Filmtrailer zu Tolkiens Fantasy-Spektakel ist da.



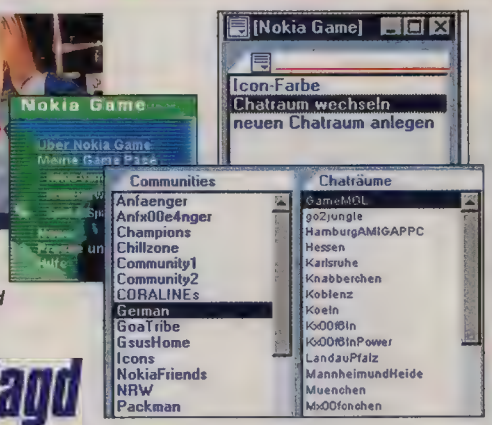
*Gefährliche Ruhe: In Mittelerde droht ein Krieg – ausgelöst...*

*...durch diesen Ring. Sein Besitzer ist Hobbit Frodo (Elijah Wood)*

So langsam werden Millionen Fans der Bestseller-Trilogie nervös. Denn die Verfilmung der Fantasy-Kultbücher ist abgeschlossen und der Kinostart (19.12.) des ersten Teils rückt immer näher. Wer's gar nicht mehr aushält, kann vorab die Augen mit einem neuen, atemberaubenden Trailer verwöhnen. Regisseur Peter Jackson („Heavenly Creatures") hat ganze Arbeit geleistet! *www.lordoftherings.net*

*Ring-Vorläufer: Der Hobbit, Carlsen Comics, 144 Seiten, 39,90 Mark*

*Jeder Spieler erhält eine eigene Webseite, wo er seinen Spielstand sehen und mit anderen chatten kann*




# Schnitzeljagd

### Augen auf und gewinnen: Start des Nokia Game

Ein großes Abenteuer steht Dir bevor. Um es zu bestehen, musst Du Hinweise in Zeitschriften, TV, Radio, E-Mail, SMS und Anrufen verfolgen und Rätsel lösen. Mitmachen können Leute aus 28 Ländern Europas. Voraussetzung: Man braucht einen Internetzugang mit E-Mail-Adresse und ein Handy. Die 50 besten Spieler in Deutschland gewinnen ein neues tolles Nokia-Handy. Auf *www.nokiagame.de* kannst Du Dich bis zum 3.11. anmelden. Das Spiel läuft vom 4. bis 23.11. Weitere Details hält Nokia im mysteriösen Dunkel...

# Crashkurs

### Die Simpsons fahren Auto

Bei so viel Ähnlichkeit muss sich Segas Kultspiel „Crazy Taxi" gut vorsehen. Neben waghalsigen Touren durch Amerika bringen gefährliche Stunts einen großen Bonus. **„Simpsons Road Rage"** soll für die PS2 am 16. November in den USA erscheinen. Wann hierzulande das gelbe Volk die Straßen unsicher macht, ist noch offen.

*Pflanzt Gummibäume! Homer hat den Führerschein wohl im Lotto gewonnen...*

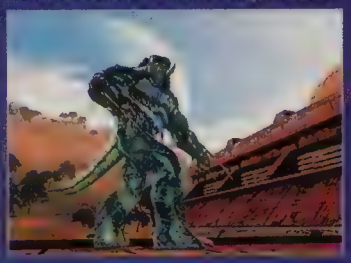
## TICKER

### Matt Groening total

Alles wird gut. Seit dem 19.10. gibt es Matt Groenings zweite Kult-TV-Serie „Futurama" endlich auch als Comic (40 Seiten, 3,95 DM). Und am 7. November geht der „Simpsons"-Seriengucke in die zweite Runde. (100 Seiten, 19,90 DM). Infos unter *www.dinocomics.de*

### Neue Infos zu „Unreal 2"

Bist Du ein 3D-Action-Fan, dann solltest Du unbedingt auf *www.unreal2.com* vorbeisehen. Auf der offiziellen Webpage zu Legends Science Fiction-Hammer findest Du neue Screenshots und jede Menge Infos zum Spiel. Das versüßt etwas die Wartezeit, denn „Unreal 2" für den PC erscheint erst im Frühjahr 2002.



### Werbekampagne gestartet

Nintendo hat die Gamecube-Marketingkampagne in den USA gestartet, für die schlappe 75 Millionen Dollar veranschlagt sind. Neben sieben verschiedenen Fernsehspots sollen Anzeigen in über 50 Magazinen zu sehen sein.

### Medicopter 117 Vol. 2

Auf RTL starten die neuen Folgen, und an Deinem PC beweist Du, dass in Dir der bessere Pilot steckt. Für 50 Mark erwartet Dich ein Helikopter-Simulator, in dem Du in 40 Missionen Verletzte in die Klinik oder Bergsteiger aus luftiger Höhe rettest. Obwohl die Präsentation, vor allem die Grafik, nicht mehr heutigen Standards entspricht, machen die Missionen richtig Spaß! Infos: *www.thq.de*

## Unsere 1-Top 10 der letzten drei Monate

| | | |
|---|---|---|
| Bomberman Tournament | GBA | Action-Adventure |
| Castlevania | GBA | Action-Adventure |
| Paper Mario | N64 | Rollenspiel |
| Eurofighter Typhoon | PC | Simulation |
| Gran Turismo 3 | PS2 | Rennspiel |
| Mario Kart | GBA | Rennspiel |
| This is Football 2002 | PS2 | Sportspiel |
| Operation Flashpoint | PC | Action-Strategie |
| Commandos 2 | PC | Strategiespiel |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | GBA | Sportspiel |

# SCREENTRIX

### Kompetente Lösungshilfe

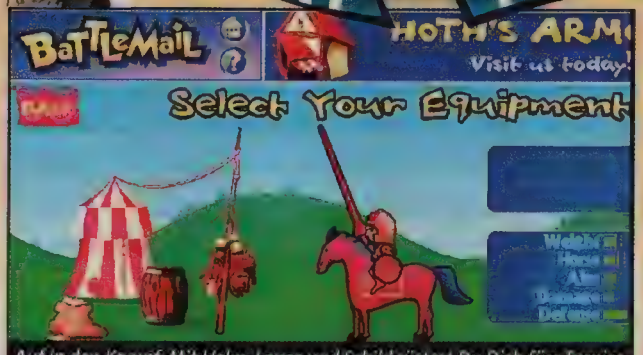
Ganz frisch: Am 7. November erscheint die neue SCREENTRIX.

Wie immer enthält das Heft ausführliche Lösungstipps, diesmal zu Spielehits wie „Commandos 2", „Paper Mario" u.v.m. Aber nicht nur das: Dazu gibt's exklusiv die voll spielbare Mini-Ausgabe des „Final Fantasy 9"-Kartenspiels „Tetra Master". Mehr Infos auf Seite 154 in diesem Heft!

*So klappt's mit den Gegnern: SCREENTRIX gibt Hilfestellung für „Commandos 2"*

*Ritter aus Leidenschaft? Das kann bei „Joust" auch schnell passieren*

# BattleMail




*Auf in den Kampf: Mit Helm, Lanze und Schild rüstest Du Dich fürs Turnier. Im Laufe des Spiels gewinnst Du Gold und kannst neue Ausrüstung kaufen*

**Mit Ross, Schild und Lanze: Beim E-Mail-Spiel „Joust" reitest Du ins Ritterturnier.**

*Du markierst, wo Deine Lanze hinzielen soll, und stellst den Schild zur Verteidigung*

*Wer holt wen vom Pferd? Jetzt zeigt sich, ob Rüstung und Taktik richtig waren*

Mit wild hackenden Hühnern hat der Mail-Spieleservice „Battlemail" bereits massig Fans gefunden. Das neue Spiel „Joust" ist ausgefeilter und bringt noch mehr Fun. Du spielst einen Ritter und forderst Gegner per Mail zum Turnier heraus. Vor dem Kampf wählst Du Ausrüstung, Angriffs- und Verteidigungsstrategie. Für jeden Sieg gibt's Goldstücke, mit denen man seine Ausrüstung verbessern kann. Bis Level 5 ist das Spiel kostenlos. Wer weiterspielen will, muss fürs halbe Jahr zirka 20 Mark zahlen. *www.battlemail.com*

# Game-Boy-TV

### Glotzen mit Nintendos Kleinstem

Wenn Du in Zukunft keine Lust zum Spielen hast, dann steckst Du Kemcos „TV Boy" in den Game Boy Advance und siehst fern. Ein Preis für den tragbaren TV-Tuner steht noch nicht fest, nur der Erscheinungstermin ist grob bekannt: irgendwann im kommenden Jahr.

*Nett, der „TV Boy" steckt im Modulschacht*

# Logo-Kickboard...

### ...nur für SCREENFUN-Leser

Da steh' ich drauf – auf dem Kickboard mit SCREENFUN-Logo. Der Renner von Evolution Star kostet im Fachhandel zirka 500 Mark. SCREENFUN-Fans erhalten ihn für nur 269 Mark (inklusive Versand) bei: BRAVO SCREENFUN, „Kickboard", Postfach 200221, 80002 München.

Etwa 14 Tage nach dem Bestell-Eingang kommt das Board per Nachnahme.

*SCREENFUN auf 3 Rädern: 269 Mark kostet das exklusive Kickboard*

## Günstig ins Netz

Auf ins Internet! In dieser Tabelle haben wir die günstigsten Internet-Provider gesammelt. Welches Angebot das beste für Dich ist, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von fünf bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

## Power-Surfen

Für Leute, die mehr als 50 Stunden pro Monat im Netz sind, gibt es spezielle Angebote. Hier zahlst Du eine Pauschale für eine festgelegte hohe Stundenzahl oder sogar für ganz unbegrenzte Surfzeit.

| | Anbieter und Tarif | Monatliche Grundgebühr | Preis pro Online-Minute | Gesamtkosten online | Info-Telefon | Webadresse | Einwahlnummer | Zugangsname | Passwort | Anmeldung nötig? |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 Stunden Surfzeit | Freenet Special | entfällt | 1,7 Pf (18-9 Uhr) | 5,10 DM | (0190) 75 08 50 | www.freenet.de | (01019) 01 92 31 750 | frei wählbar | frei wählbar | nein |
| | Arcor Internet by Call easy | entfällt | 1,9 Pf | 5,70 DM | (0800) 10 70 005 | www.arcor.de | 192071 | zugewiesen | zugewiesen | ja |
| | Talknet Adweb | entfällt | 1,98 Pf (ab 18 Uhr) | 5,94 DM | (01805) 38 38 | www.talknet.de | (01050) 01 92 58 53 | zugewiesen | zugewiesen | ja |
| 20 Stunden Surfzeit | Freenet Special | entfällt | 1,7 Pf (18-9 Uhr) | 20,40 DM | (0190) 75 08 50 | www.freenet.de | (01019) 01 92 31 750 | frei wählbar | frei wählbar | nein |
| | Arcor Internet by Call easy | entfällt | 1,9 Pf | 22,80 DM | (0800) 10 70 005 | www.arcor.de | 192071 | zugewiesen | zugewiesen | ja |
| | Arcor Power | entfällt | 1,9 Pf (mind. 20 Stunden) | 22,80 DM | (0800) 10 70 005 | www.arcor.de | 192071 | zugewiesen | zugewiesen | ja |
| 50 Stunden Surfzeit | Freenet Special | entfällt | 1,7 Pf (18-9 Uhr) | 51,00 DM | (0190) 75 08 50 | www.freenet.de | (01019) 01 92 31 750 | frei wählbar | frei wählbar | nein |
| | Arcor Internet by Call easy | entfällt | 1,9 Pf | 57,00 DM | (0800) 10 70 005 | www.arcor.de | 192071 | zugewiesen | zugewiesen | ja |
| | Arcor Power | entfällt | 1,9 Pf (mind. 20 Stunden) | 57,00 DM | (0800) 10 70 005 | www.arcor.de | 192071 | zugewiesen | zugewiesen | ja |

| 90 Stunden Surfzeit & mehr | Anbieter und Tarif | Einrichtungsgebühr | Kündigungsfrist | Mindestlaufzeit | Preis pro Monat | Info-Telefon | Webadresse | Sonstige Bedingungen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | AOL Flatrate | entfällt | 30 Tage | 12 Monate | 39,95 DM | (01802) 50 60 00 | www.aol.de | derzeit nur 1000 Neuanmeldungen/Woche |
| | Talknet Flatrate | 59,90 DM | 30 Tage* | 6 Monate | 59,90 DM | (01805) 38 38 | portal.talknet.de | gilt Mo-Fr von 18-9 Uhr, sonst ganztägig |
| | T-Online Surftime 90 | entfällt | 30 Tage | keine | 79 DM | (0800) 33 05 500 | www.t-online.de | gilt für 90 h, jede weitere Stunde 2,9 Pf/Min. |

**Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang Oktober 2001 · alle Angaben ohne Gewähr*

Fotos: Bongarts (1), Michael Kayser (1)

## Spiele nach dem WTC-Anschlag

**Nachwirkungen der Terrorakte in den USA sind auch in der Games-Branche zu spüren.**

*Das „Alarmstufe Rot 2"-Add-On erhielt wegen des brennenden New York im Hintergrund (oben) ein neues Cover (v. engl. Version)*

*Aus Microsofts „Flight Simulator 2002" wird das New Yorker World Trade Center entfernt*

Wegen der Anschläge auf das World Trade Center kündigten manche Hersteller Änderungen an einigen Spielen an. So werden etwa bei „Metal Gear Solid 2" verschiedene Zwischensequenzen überarbeitet. Folgende Spiele erscheinen verspätet: „Spider-Man 2", „Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache", „Flight Simulator 2002", „Smuggler's Run 2", „Crime Patrol", „Rogue Spear: Black Thorn".

# Kann man so was tragen?

**Vom Wohnzimmer in die U-Bahn: die tragbare PS!**

*Sieht eher aus wie eine Flexsäge: die portable PS*

*Konkurrenz für den GBA? Wohl kaum, eine Massenproduktion ist nicht geplant*

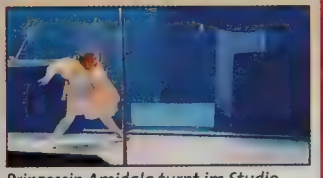
Vor einigen Ausgaben berichteten wir über die Auferstehung des Atari-Handhelds. Bastel-Guru Benjamin Heckendorn versuchte sich nun an der guten alten Playstation. Der Akku des Prototyps reicht für zirka 1,5 Stunden, und auch das Display kann sich sehen lassen. Nähere Infos gibt's bei *www.classicgaming.com/vcsp*

# Star Wars

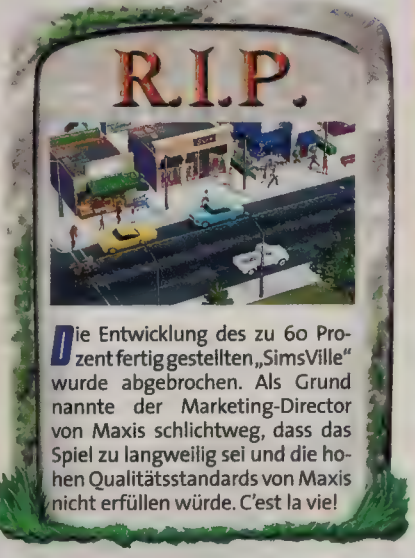
**Hinter den Kulissen von „Episode II"**

Wer wissen will, wie der nächste „Star Wars"-Film „Attack of the Clones" entsteht, findet im Web regelmäßig Filmberichte: *www.starwars.com/episode-ii/video/*

*Gefilmt wird vor blauem Hintergrund, Computer-Trickeffekte werden dann später hinzugefügt*



*Prinzessin Amidala turnt im Studio*




Die Entwicklung des zu 60 Prozent fertig gestellten „SimsVille" wurde abgebrochen. Als Grund nannte der Marketing-Director von Maxis schlichtweg, dass das Spiel zu langweilig sei und die hohen Qualitätsstandards von Maxis nicht erfüllen würde. C'est la vie!

*Das Team vom Gymnasium aus Warendorf machte den ersten Platz in der Kategorie „Classic 1"*

*Die Scheibe der vier Jungs beschäftigt sich anschaulich mit den alten Römern*

# Schüler-Wettbewerb

**„Join Multimedia" geht in die neue Runde**

Gerade sind die Sieger gekürt, schon könnt Ihr Euch fürs nächste Jahr anmelden. Bei „Join Multimedia" sollen Schüler in Teams von mindestens vier Leuten eigene Multimedia-CD-ROMs gestalten. Drei Themen stehen zur Auswahl. Zu gewinnen gibt's eine Computerausstattung für die Schule im Wert von 3000 Euro. Anmeldeschluss ist der 15. Januar. Mehr Infos und Details unter *Tel: (089) 621 71 10* oder *www.siemens.de/joinmm*

# TICKER

### „Resident Evil" auf dem GBC?

Zahlreiche Abenteuer haben Jill Valentine und Co. schon bestanden, nun soll ein weiteres auf dem Game Boy Color dazukommen. Virgin Interactive hält sich noch sehr bedeckt, und außer ein paar Screenshots unter *www.consol.at/news* ist nicht viel über das **Horrorspektakel** bekannt. Bleibt zu hoffen, dass „RE"-Fans was zu zittern kriegen!

### Schlagkraft statt Hirnsalz

Der Hieb mit der Tastatur hat gesessen! Während die Brille nicht mehr ganz taufrisch auf der Nase vom Millionär sitzt, rasseln die Punkte auf Dein Konto. In dem schrägen PC-Spiel **„Wer schlägt den Millionär?"** (30 Mark, *www.mitcom.de*) darfst Du nach Beantwortung mehrerer Fragen Millionär ordentlich vermöbeln. Aufsch!

### PS2-Design: Abgekupfert?

Bereits Anfang der 90er entwarf Atari mit der **Microbox** eine Konsole, die der PS2 verblüffend ähnlich sieht. Allerdings kam die Microbox nie über einen Prototyp hinaus. Für damalige Zeiten wegweisend: hochauflösende Grafik (768x576 Pixel) und eingebaute Festplatte. Infos: *www.bchistory.de*

*Im PS2-Look: die Atari Microbox*

### „GT3" ist der PS2-Renner

Wenn Spiele innerhalb von 12 Monaten 100.000 Stück verkaufen, erhalten sie vom Verband der Unterhaltungssoftware e.V. (VUD) den **Gold Award**. Erstmals wurden nun zwei Playstation-2-Spiele ausgezeichnet. Während das Fightspiel „Tekken Tag Tournament" dazu beinahe ein Jahr benötigte, schaffte es das Rennspiel „Gran Turismo 3" innerhalb kürzester Zeit. Infos auf: *www.vud.de/awards/*

# CHARTS

## 1 Die Sims

*Von der ersten Idee bis zum fertigen Spiel dauerte es sieben Jahre. Das hat sich gelohnt!*

**BRAVO SCREENFUN AKTION!**

Schickt uns eine Postkarte oder E-Mail mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Zusammen mit Amazon verlosen wir unter allen Einsendern 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr auf Seite 170!

## Internationale Charts

**No1**

**ANDERE LÄNDER – ANDERE SPIELE!**

**USA**

### Pokémon Crystal

**NINTENDO – GBC · Genre: Rollenspiel**

Frauenpower: Als Startcharakter kann man nun auch ein Mädchen wählen

**UK**

### Resident Evil: Code: Veronica X

**CAPCOM – PS2 · Genre: Action-Adventure**

Auch auf der Insel beeindruckt Heldin Claire mit schlagkräftigen Argumenten

**Japan**

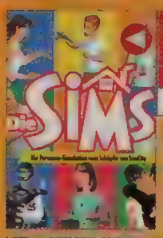
### Ace Combat 4

**NAMCO – PS2 · Genre: Flugsimulation**

In den Charts wie im Spiel: Namco hebt ab in die Lüfte und lässt alle hinter sich

NICHT VERPASSEN: BRAVO TV EURE TOP 10 AM

# TOP 20



**1 (1→) Die Sims**
MAXIS/EA – PC
„Simsville" ist eingestellt! Grund: Maxis will sich auf die Online-„Sims" konzentrieren

**2 (2→) Tony Hawk's Pro Skater 2**
NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC, N64, GBA, GBC
Vor fünf Monaten von Platz 1 verdrängt – doch Tony hängt den Sims im Nacken

**3 (6↑) Age of Empires II**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT – PC, PS2
Beim inoffiziellen Nachfolger „Age of Mythology" kannst Du sogar Götter zu Hilfe rufen

**4 (4→) Diablo II**
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Auch diesen Monat wieder ein höllisch guter Platz. Teufel, Teufel, Blizzard!

**5 (7↑) Final Fantasy IX**
SQUARESOFT/INFOGRAMES – PS
Der Endkampf gegen Necron ist noch nicht vorbei – und der Chartauftritt erst recht nicht

**6 (3↓) Black & White**
LIONHEAD/EA – PC
Auf www.bwgame.com gibt's ein Add-On, mit dem man Fußballfelder bauen kann

**7 (5↓) Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT – PC, PS
Schon 22 mal von Euch in die Hitliste gewählt, und immer noch in den Top Ten. Super Squall!

**8 (11↑) GTA 2**
ROCKSTAR/TAKE 2 – PC, PS, DC
Im dritten Teil können Rowdys das Auto an satten 18 Stellen demolieren

**9 (10↑) Gran Turismo 3: A-spec**
POLYPHONY DIGITAL/SONY – PS2
Beim zweiten Boxenstopp hier in den Charts wurde ein Platz nachgetankt

**10 (NEU) Indiziertes Spiel**
TAKE 2 – PC
Dieses Spiel war den Jugendschützern der BPjS eine Nummer zu kompromisslos

## System TOP 5

### PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Die Sims | ca. 80 DM | |
| | MAXIS/EA | | Simulation |
| 2 | Age of Empires II | ca. 85 DM | |
| | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT | | Strategiespiel |
| 3 | Diablo II | ca. 35 DM | |
| | BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL | | Action-Rollenspiel |
| 4 | Black & White | ca. 90 DM | |
| | LIONHEAD/EA | | Strategiespiel |
| 5 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | ca. 60 DM | |
| | NEVERSOFT/ACTIVISION | | Sportspiel |

### PLAYSTATION 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 3: A-spec | ca. 120 DM | |
| | POLYPHONY DIGITAL/SONY | | Rennspiel |
| 2 | Tekken Tag Tournament | ca. 120 DM | |
| | NAMCO/SONY | | Fightspiel |
| 3 | Red Faction | ca. 120 DM | |
| | VOLITION/THQ | | 3D-Shooter |
| 4 | SSX Snowboarding | ca. 120 DM | |
| | EA SPORTS BIG | | Sportspiel |
| 5 | Dead or Alive 2 | ca. 120 DM | |
| | TECMO/SONY | | Fightspiel |

### PLAYSTATION

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy IX | ca. 60 DM | |
| | SQUARESOFT/SONY | | Rollenspiel |
| 2 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | ca. 50 DM | |
| | NEVERSOFT/ACTIVISION | | Sportspiel |
| 3 | Tekken 3 | ca. 50 DM | |
| | NAMCO/SONY | | Fightspiel |
| 4 | Final Fantasy VIII | ca. 50 DM | |
| | SQUARESOFT/INFOGRAMES | | Rollenspiel |
| 5 | Metal Gear Solid | ca. 50 DM | |
| | KONAMI | | Action-Adventure |

Text: Lisa Brack, Christoph Wiethaus

# Eure Charts

SO HABT IHR GEWÄHLT! DANKE FÜR EURE ZUSCHRIFTEN

**11 Zelda: Majora's Mask**
NINTENDO – N64
Link war beim Gamecube-Start in Japan nicht dabei – dafür bleibt er den Top 20 treu
8↓

**12 FIFA 2001**
EA SPORTS – PC, PS2, PS
Beim Nachfolger schmückt der Schalker Stürmer Gerald Asamoah das Cover
9↓

**13 Half-Life: Counter-Strike**
VALVE/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Das einzige reine Multiplayerspiel in den Charts findet immer mehr Fans: sechs Plätze hoch!
19↑

**14 Tekken 3**
NAMCO/SONY – PS
Jin & Co. haben eine Mordskondition: nach 34 (!) Chartsauftritten immer noch dabei
16↑

**15 Metal Gear Solid**
KONAMI – PC, PS, GBC
Wegen der Anschläge in den USA wird „MGS 2" gerade auf problematische Inhalte geprüft
12↓

**16 C&C: Alarmstufe Rot 2**
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
Auf der Mission-CD „Yuris Rache" steuert man Alliierte, Sovjets oder Yuris Truppen
22↑

**17 Die Siedler IV**
BLUE BYTE/UBI SOFT – PC
Im Add-On „Die Trojaner und das Elixier der Macht" kommt das Trojaner-Volk neu dazu
20↑

**18 Half-Life (dt. Version)**
VALVE/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Bereite dich darauf vor, Ende des Jahres die PS2-Welt vor den Aliens zu retten, Gordon!
14↓

**19 Tomb Raider: Die Chronik**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
Am Anfang des Spiels wird Lara beerdigt. Ereilt ihren Chartauftritt bald dasselbe Schicksal?
18↓

**20 RollerCoaster Tycoon**
MICROPOSE/INFOGRAMES – PC
Die Kirmes-Fans lassen nicht locker und wählen den Oldtimer wieder in die Top 20
28↑

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

# Spiele für die Insel

**Mirco Nontschew**

Der Grimassenmeister war früher Zahntechniker...

Mit seiner neuen Comedy-Show „Mircomania" kann sich der König der Zappelmimik so richtig austoben. Der gebürtige Berliner beherrscht neben vielen Dialekten auch Judo und Kickboxen.

**1 Stupid Invaders (PC)**
Das Ulk-Adventure um die fünf Raufbolde ist genau das Richtige für den Quatschkopf Mirco

**2 Flucht von Monkey Island (PC)**
Vor comic-haft vorgerendertem Hintergrund müssen massenhaft vertrackte, witzige Rätsel gelöst werden

**3 Need for Speed 4 (PC)**
Obwohl schon über zwei Jahre alt, sieht der Arcade-Renner immer noch blendend aus

# Most Wanted

SPIELE, AUF DIE ALLE WARTEN!

**1 Stuntman**
INFOGRAMES – PS2
Genre: Rennspiel
Erscheint: Frühjahr 2002
Halsbrecherische Zusammenstöße – ganz ohne blaue Flecken

**2 SSX Tricky**
EA SPORTS – PS2, XBOX, NGC
Genre: Sportspiel
Erscheint: Ende 2001
Pünktlich zum Winter werden wieder die Boards angeschnallt

**3 Dungeon Siege**
MICROSOFT – PC
Genre: Action-Adventure
Erscheint: Februar 2002
Mit bis zu sechs Charakteren kämpfst Du gegen das Böse

## DREAMCAST

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Crazy Taxi | ca. 80 DM | |
| | HITMAKER/SEGA | | Rennspiel |
| 2 | Shenmue | ca. 110 DM | |
| | AM2/SEGA | | Adventure |
| 3 | Resident Evil: Code: Veronica | ca. 100 DM | |
| | CAPCOM/EIDOS | | Achtion-Adventure |
| 4 | Phantasy Star Online | ca. 80 DM | |
| | SONIC TEAM/SEGA | | Rollenspiel |
| 5 | Virtua Tennis | ca. 80 DM | |
| | SEGA SPORTS | | Sportspiel |

## NINTENDO 64

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Zelda: Majora's Mask | ca. 140 DM | |
| | NINTENDO | | Action-Adenture |
| 2 | Zelda: Ocarina of Time | ca. 120 DM | |
| | NINTENDO | | Action-Adventure |
| 3 | Perfect Dark | ca. 120 DM | |
| | RARE/NINTENDO | | 3D-Shooter |
| 4 | Conker's Bad Fur Day | ca. 160 DM | |
| | RARE/THQ | | Jump&Run |
| 5 | Banjo – Tooie | ca. 140 DM | |
| | RARE/NINENDO | | Jump&Run |

## GB ADVANCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | ca. 100 DM | |
| | NEVERSOFT/ACTIVISION | | Sportspiel |
| 2 | Super Mario Advance | ca. 90 DM | |
| | NINTENDO | | Jump&Run |
| 3 | F-Zero: Maximum Velocity | ca. 90 DM | |
| | NINTENDO | | Jump&Run |
| 4 | Rayman Advance | ca. 100 DM | |
| | UBI SOFT | | Jump&Run |
| 5 | Castlevania | ca. 100 DM | |
| | KONAMI | | Action-Rollenspiel |

## GB COLOR

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Pokémon Gold/Silber | ca. 80 DM | |
| | NINTENDO | | Rollenspiel |
| 2 | Harvest Moon | ca. 70 DM | |
| | NINTENDO | | Simulation |
| 3 | Pokémon Gelb | ca. 70 DM | |
| | NINTENDO | | Rollenspiel |
| 4 | Pokémon Pinball | ca. 70 DM | |
| | NINTENDO | | Action-Adventure |
| 5 | Pokémon Rot/Blau | ca. 70 DM | |
| | NINTENDO | | Rollenspiel |

# So bewertet BRAVO SCREENFUN

**Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.**

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Handy", „Internet", „Kino" und „TV".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

### Die Systeme

Rote Kästchen zeigen, für welche(s) System(e) SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: Windows-Rechner
Xbox: Microsoft Xbox
PS2: Sony Playstation 2
PS: Playstation/PSone
DC: Sega Dreamcast
NGC: Nintendo Gamecube
N64: Nintendo 64
GBA: Game Boy Advance
GBC: Game Boy Color
GB: Game Boy

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

### Systemanforderungen

PC-Besitzer erfahren hier, ab wann das Spiel gut läuft. *Min.* steht für Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben. Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel Zusatzhardware wie etwa Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

### Altersempfehlung

Hier nennen wir besondere Altersempfehlungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

### Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

### Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

### Die Macher

Wer war's? Vorn steht die Programmierfirma, dahinter wird der Vertrieb genannt. Insider erkennen vielleicht bekannte Namen wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

### Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

### Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Hier nennen wir die Noten von Versionen für andere Systeme, die wir bereits im Heft getestet haben.

Geplant: Hier steht, für welches System bzw. welche Systeme das getestete Spiel noch erscheinen soll.

### Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

### Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

### Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

### Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

### Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

### Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

### Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

## Die BRAVO SCREENFUN-Noten

*Die allerbesten Spiele zeichnet der goldene SCREENFUN-Award aus. Dann geht's mit ganzen, Plus- und Minusnoten bis zur 6 runter.*

**1 / 1-** Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

**2 / 2+ / 2-** Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

**3 / 3+ / 3-** Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

**4 / 4+ / 4-** Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

**5 / 5+ / 5-** Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

**6 / 6+** Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

## Die Genres

**Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr hier die wichtigsten Genres.**

### ADVENTURE

*Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend: die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".*

### ACTION-ADVENTURE

*Hier geht's actionreich zu. Zu empfehlen: „Dino Crisis 2", „Metal Gear Solid", „Resident Evil 3" (dt. Version) sowie die Serien „Zelda" und „Tomb Raider".*

### 3D-SHOOTER

*Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Mit die besten: „Red Faction", „Unreal", „Unreal Tournament", „Half-Life" (dt. Version) und „Perfect Dark".*

### FIGHT

*Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Ready 2 Rumble Boxing" machen vor allem zu zweit Spaß.*

### SPORT

*Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent: „Tony Hawk's Pro Skater 2", „Virtua Tennis", „ISS Pro Evolution 2" sowie die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.*

### SIMULATIONEN

*Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.*

### RENNSPIELE

*Diese Raser sind klasse: „Formel Eins 2001", „MSR", „Sega GT" und die Serien „Ridge Racer", „Need for Speed", „WipEout" und „Gran Turismo".*

### ROLLENSPIELE

*Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"-Serie, „Gothic", „Grandia II", „Deus Ex" und „Phantasy Star Online".*

### JUMP & RUN

*Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Tooie", „Donkey Kong 64", plus die Hit-Serien „Spyro", „Rayman", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".*

### STRATEGIE

*Bei solchen Spielen sind Taktik und Planung Trumpf – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler", die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".*

### SONSTIGE

*Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß (wie etwa „Crash Bash") machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania".*

# Schüler gesucht.

Anmeldung ab 16. November 2001.

PlayStation PC CD GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE™

EA GAMES

www.electronicarts.de www.harrypotter.com

©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
(s01)
© 2001. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo and GameBoy are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.

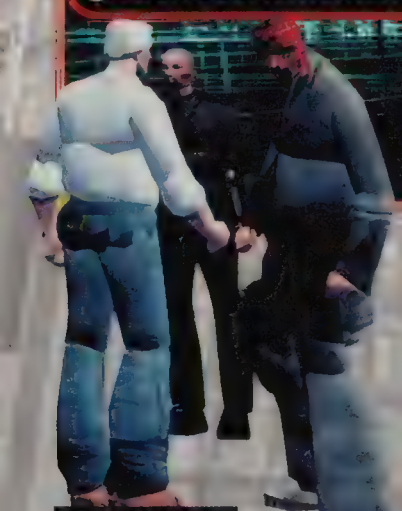
Reif für den Schrottplatz: Alle Fahrzeuge lassen sich in 18 unterschiedlichen Zonen demolieren. Fängt der Wagen Feuer, solltest Du aber schleunigst das Weite suchen

Feuer frei: Mit dem Maschinengewehr werden gegnerische Autos beschossen – durch Funkenflug sowie sehenswerte Licht- und Blur-Effekte brillant in Szene gesetzt

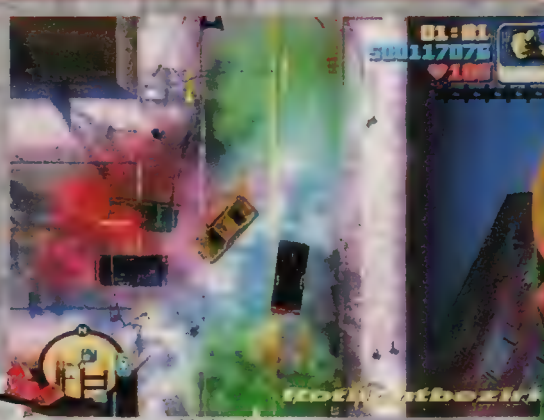
Große Kaliber, schnelle Kisten und schwere Jungs: Als skrupelloser Nachwuchs-Gangster jagst Du dem großen Geld hinterher!

# gta III

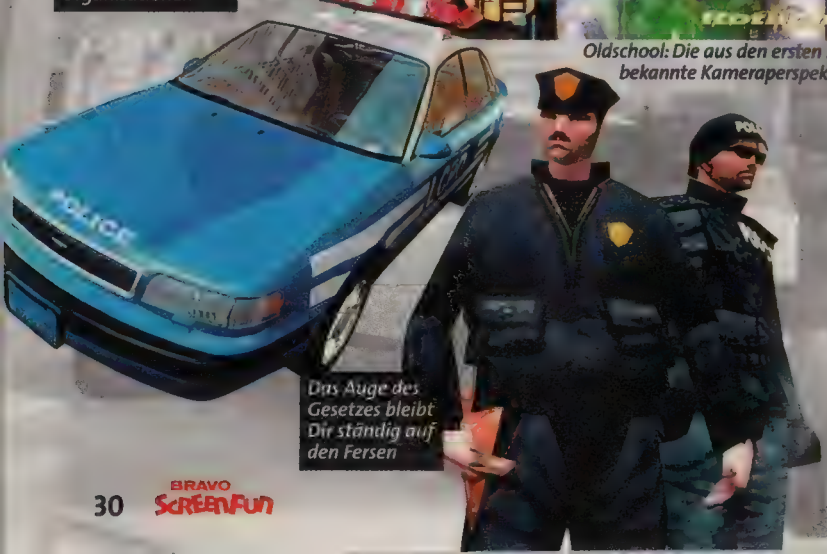
SCREENFUN AWARD



In jedem der drei Stadtbezirke gibt es andere kriminelle Organisationen



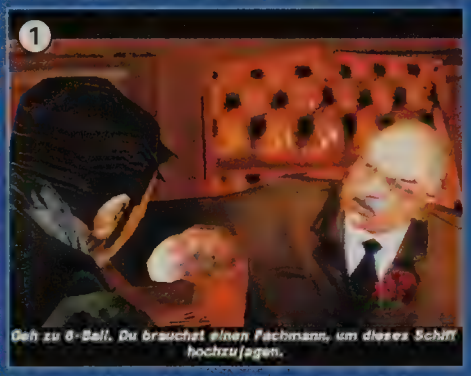
Oldschool: Die aus den ersten beiden Teilen bekannte Kameraperspektive von oben



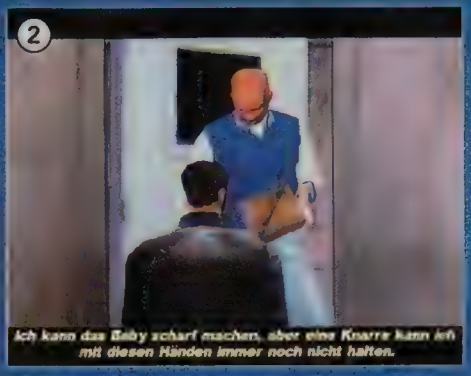
Das Auge des Gesetzes bleibt Dir ständig auf den Fersen

Verbrechen lohnt sich nicht – in „GTA III" zum Spaß schon

## Ein Spiel für zwei: Schiffe versenken



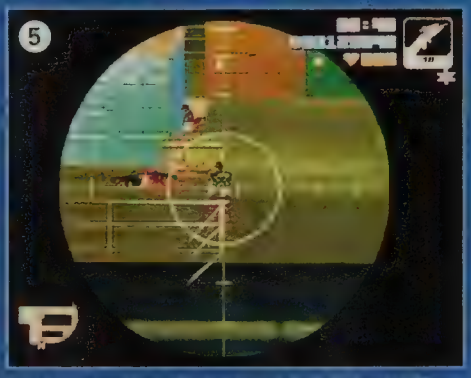
Geh zu 8-Ball. Du brauchst einen Fachmann, um dieses Schiff hochzujagen.



Ich kann das Baby scharf machen, aber eine Knarre kann ich mit diesen Händen immer noch nicht halten.

Mal klaust Du einen Wagen, mit dem Du zum Hafen kletterst. Der rosa Punkt auf der Karte [illegible]

Am Hafen angekommen versteckst sich 8-Ball hinter einigen Kisten, bis Du eine günstige Schussposition gefunden hast. Nimm [illegible]



[illegible] stürmt. Schaltest Du alle Gangster [illegible]

[illegible] Schiffs [illegible] Gebäude flüchtet, erschüttern heftige Explosionen das Schiff. Kurze Zeit später kentert es – Auftrag ausgeführt!

Abgezogen und gelinkt: Während des letzten Coups wirst Du hinterrücks von Deiner Partnerin angeschossen. Die Schlange flüchtet mit der Beute – und Du wirst vom Gesetz geschnappt. Doch das Schicksal meint es gut mit Dir: Bei einem Gefangenentransport stürmen Gangster den Polizeikonvoi, um ein Mitglied ihrer Bande gewaltsam zu befreien. Als die Wachen ausgeschaltet sind, nutzt auch Du die Chance zur Flucht. Ein Mitsträfling namens 8-Ball besorgt Dir neue Klamotten, einen Unterschlupf im Rotlichtbezirk und verschafft Dir Kontakte zur Mafia – der Startschuss zu Deiner neuen Verbrecherkarriere!

Kein Geld, kein Auto, aber bereits den ersten Auftrag in der Tasche. Doch einen fahrbaren Untersatz in Liberty City zu finden ist ein Kinderspiel. Du kannst praktisch jeden Wagen knacken, oder Du ziehst den Besitzer einfach bei laufendem Motor aus dem Auto. Vom behäbigen Lastwagen bis zum spritzigen Sportflitzer steuern sich dabei alle Karren völlig unterschiedlich. **Neben dem genialen Schadensmodell, das für abgerissene Türen und verbeulte Kotflügel sorgt, überzeugt zudem die Fahrphysik:** Du rutschst um die Kurven, vollführst 180°-Drehungen und hängst die Polizei mit geschickten Manövern ab.

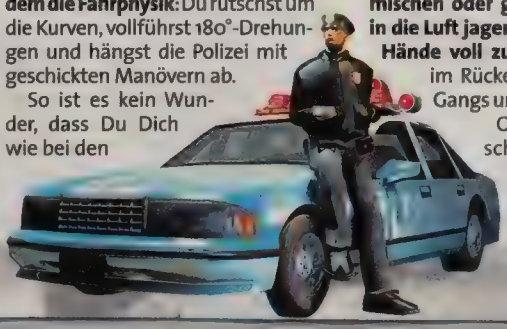
So ist es kein Wunder, dass Du Dich wie bei den ersten zwei „GTA"-Teilen zwischen den Missionen immer wieder beim sinnlosen Auto-Schrotten oder Passanten-Vermöbeln ertappst!

**Aber auch die vielen versteckten Extras machen die Randal-Fahrten durch Liberty City interessanter denn je:** Um die Kasse aufzubessern, schnappst Du Dir kurzerhand ein gelbes Cab, aktivierst den „Taxi Driver"-Modus und sammelst zahlungskräftige Passagiere ein. Oder Du stellst Dich auf die Seite des Gesetzes und jagst als Bürgerwehr-Einsatztruppe Verbrecher durch die Stadt. Entdeckst Du günstig postierte Rampen, kannst Du einen zusätzlichen Stunt-Bonus verdienen: Rase einfach mit Vollgas über die Schanze und katapultiere den Wagen in die Luft. Dabei dreht sich die Kamera im „Matrix"-Stil um Deine Karre und Du erhältst nach sauberer Landung Geld für Drehungen und Sprungweite.

Nichtsdestotrotz überzeugen auch die 73 Missionen: In „Driver"-Manier flüchtest Du nach einer Disco-Razzia vor der Polizei, versuchst gegnerische Autos durch Rammen aus dem Verkehr zu ziehen oder bestreitest ein illegales Straßenrennen durch Liberty City. **Bomben legen, Mafiabosse aufmischen oder ganze Drogenfabriken in die Luft jagen – Du hast immer alle Hände voll zu tun.** Dir dabei stets im Rücken: die schießwütigen Gangs und natürlich die Polizei. Oben rechts am Bildschirm wird Dir Dein Gesucht-Level angezeigt. Bis zu zwei Sterne sind relativ harmlos, ab drei werden sogar Hubschrauber zur Verfolgung eingesetzt. Treibst Du es allzu bunt, stellt sich Dir schon mal ein Panzer in den Weg! Mit Pistole, MG oder Raketenwerfer weißt Du Dich allerdings zu wehren.

Die Grafik von „GTA III" haut Dich aus den Gangsterlatschen: Die riesige Stadt wird durch regen Verkehr und Passanten belebt, ein fließender Tag-und-Nacht-Wechsel sorgt für Atmosphäre. **Bei Sonnenaufgang durchfluten grelle rote Lichtstrahlen die Straßen, nach einem heftigen Regenguss spiegeln sich Scheinwerfer und Häuserfassaden in den Pfützen. Blitze am Himmel, Nebelschleier am Horizont – Liberty City ist einfach eine Augenweide.**

Natürlich gibt's auch kräftig was auf die Ohren: Egal ob Pop, HipHop oder Softrock – bei den neun Radiosendern ist für jeden musikalischen Geschmack etwas dabei. Abgerundet mit extrem cooler englischer Sprachausgabe und stimmungsvollen Soundeffekten wird „GTA III" nahezu perfekt präsentiert!



Text: Michael Stapf

PS2 | USK 18 | D

**GTA III**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

| ca. 120 DM | Rockstar/Take 2 | 1 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

| Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1 |
|---|---|---|

Grafisch grandios, spannende Aufträge, tolle Fahrphysik und Schadensmodell

Leichte Grafik-Pop-Ups bei rasanter Fahrt, teils krasse Spielinhalte

Optisch brillantes Gangster-Epos mit unglaublich vielen spielerischen Möglichkeiten

**1**

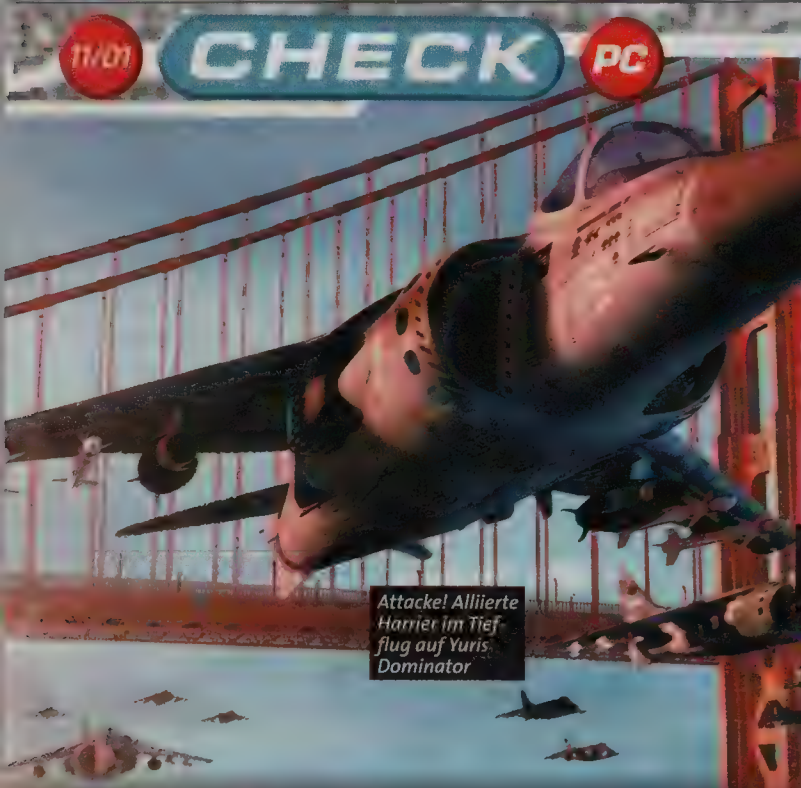
geplant für PC

### Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten!

Mit Vollgas rast Du mit dem Polizeiwagen auf die kleine Holzrampe zu...

...und hebst schwungvoll ab. Die Kamera rotiert dabei spektakulär um das...

...fliegende Auto. Nach geglückter Landung gibt's einen fetten Stunt-Bonus!

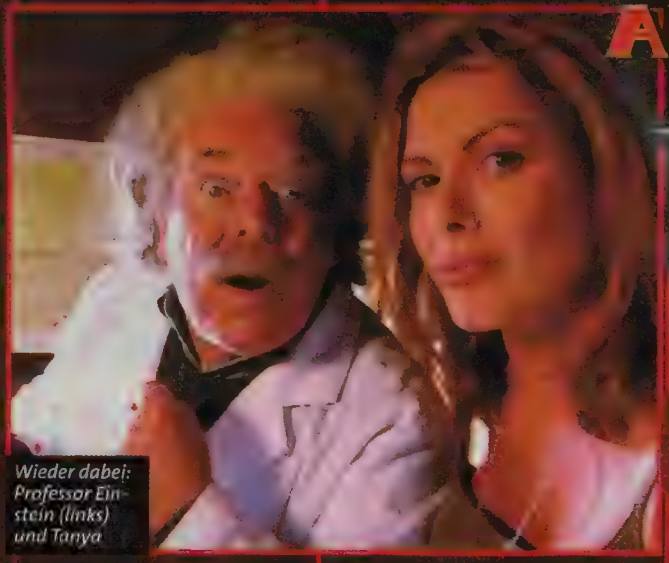


Attacke! Alliierte Harrier im Tiefflug auf Yuris Dominator

Yuris Gleitscheiben reiben Deine Abwehr auf

# COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2 YURIS RACHE

**Yuri ist zurück, und diesmal bringt er seine Klone mit. In einer packenden Zeitreise musst Du den machtgierigen Psychopathen aufhalten.**



Wieder dabei: Professor Einstein (links) und Tanya

Im Krankenhaus heilen sich Deine Soldaten selbst

Am Ende des Spiels „Alarmstufe Rot 2" schien für die Alliierten alles in Butter: Die Sowjets waren besiegt und der Kreml erobert. Unvergessen der Moment, als Einzelkämpferin Tanya den schlotternden Premier Romanov in seiner Unterhose hinter dem Schreibtisch hervorzog.

Doch jetzt kommt alles ganz anders: Romanovs durchgeknallter Berater Yuri, der schon damals mit seinen Psycho-Tricks für mächtigen Ärger sorgte, greift nach der Weltherrschaft. Rund um den Globus tauchen plötzlich so genannte „Psycho Dominatoren" auf. Mit diesen Waffen will Yuri der ganzen Welt seinen Willen aufzwingen.

Natürlich bist Du die letzte Rettung der geplagten Menschheit. Mit einer von Professor Einstein entwickelten Zeitmaschine machst Du Dich auf den Weg in die Vergangenheit, um den Bau der Dominatoren zu verhindern.

**Als Erstes entscheidest Du Dich für eine der beiden Seiten. Diesmal bekriegen sich Amis und Russkis allerdings nicht gegenseitig, sondern Yuri ist der gemeinsame Feind. Ihm stehen als dritte, hinzugekommene Partei auch neue Einheiten zur Verfügung.**

Yuris Geistes-Talente stehen dabei immer im Vordergrund: Seine Basis schützt er etwa mit „Psycho-Türmen". Jede Einheit, die ihnen zu nahe kommt, wird umgepolt und wechselt die Seite. Sich selbst hat Yuri kurzerhand vervielfältigt. Seine Klone streifen durchs Gelände. Auch sie können Deine Einheiten zu unfreiwilligen Überläufern machen.

Yuris Superwaffe ist der am Anfang erwähnte „Psycho Dominator". Alle Einheiten nahe der Einschlagstelle macht er dauerhaft zu willfährigen Vasallen Yuris. Doch auch die alten Parteien haben aufgerüstet. Die Alliierten hoffen auf den nicht beeinflussbaren „Robot-Panzer", während die Sowjets dem „Siege-Chopper" vertrauen, einem Hubschrauber, der sich bei Bedarf in eine Belagerungskanone verwandelt.

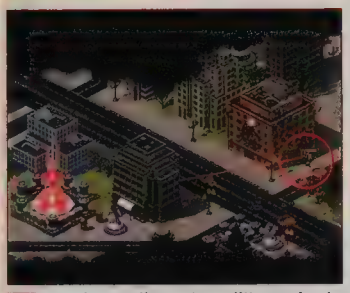
**Das Verschanzen in zivilen Gebäuden machte bisher schon viel Spaß. Einfache Soldaten können so ganze Panzerverbände aufhalten. Jetzt ist es noch wichtiger, und nicht nur, um so elegant Yuris Hypnose zu entgehen. Besonders wichtig sind Spezialgebäude: Gehört Dir etwa das Krankenhaus, heilen sich Deine Soldaten selbst. Besitzer des „Machine Shop" freuen sich**

Er kann's nicht lassen. Diesmal will Yuri die Welt erobern

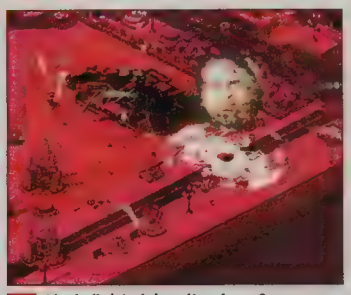
Am Ende kombinierst Du Unwetter mit Atomschlägen

## DIE BEFREIUNG LONDONS

**Mit einer Handvoll Einheiten sollst Du als Sowjet ganz London aus Yuris Klauen befreien.**



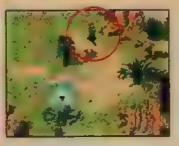
1 *Yuri kontrolliert eine Alliiertenbasis. Aber Dein Elitekämpfer Boris lenkt die MiGs auf Yuris Psycho-Turm*



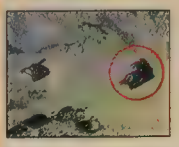
2 *Yuri rächt sich mit seiner Superwaffe, dem Dominator, doch die Alliierten unterstützen jetzt Dich*

3 *Gemeinsam geht's leichter. Erst dreht Ihr Yuri den Strom ab, dann wird sein Dominator zerlegt*

## YURIS GEMEINSTE WAFFENTRICKS



***Virus***
*Der weibliche Sniper feuert Giftpfeile auf Deine Infanterie. Absolut tödlich!*



***Magnetron***
*Er zieht Panzer per Magnetstrahl aus ihren scheinbar sicheren Stellungen*

***Psycho-Turm***
*Er bringt Angreifer unter Yuris Kontrolle. „Tank-Rushs" sind chancenlos*

**dagegen über die automatische Reparatur ihrer Fahrzeuge.**

Die Handlungsorte liegen über die ganze Welt verstreut. Auf jeder Karte gibt es typische Sehenswürdigkeiten: In London bewachst Du etwa das britische Parlament samt Big Ben. Immer wieder findet man liebevolle Details: Bei der Befreiung Hollywoods schließen sich Dir bekannte Filmstars wie „Flint Westwood" als wertvolle Einzelkämpfer an. Wenn Du in Ägypten eine Pyramide sprengst, wankt eine erzürnte Mumie aus den Trümmern und stürzt sich auf Deine Einheiten.

Das Spiel besteht aus vierzehn Aufträgen, sieben pro Seite. Die Optik entspricht dem Original. Sie ist zwar nur zweidimensional, aber sehr übersichtlich. Auch die Steuerung verläuft in vertrauter Weise.

Die Spiel lebt auch von seiner aberwitzigen Alternativ-Weltgeschichte. Dazu tragen vor allem erstklassige Videohäppchen bei. Die herrlich theatralischen Darsteller sorgen für zahlreiche Lacher. Bösewicht Yuri wird auch diesmal vom deutschen Schauspieler Udo Kier perfekt verkörpert. Mit seiner bedrohlichen Flüsterstimme sorgt er für wohlige Spannung.

**Yuris Rache ist kein lieblos zusammengeschusterter Mission-Pack. Im Gegenteil: Die neuen Einheiten sind sehr gut ausbalanciert und erfordern von Dir andere Strategien als bisher. Es macht einfach Spaß, ihre Stärken und Schwächen herauszufinden.**

Ein Wermutstropfen bleibt aber doch: Yuris Seite darfst Du nur im Mehrspieler-Modus zocken.

Insgesamt ist es der bisher beste Mission-Pack aus dem „C&C"-Universum. Zum Schluss verliert Yuri natürlich. Aber sein Ende scheint nicht endgültig – man darf auf eine Rückkehr hoffen.

PC | USK 16 | D

**C&C: Yuris Rache**

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Westwood/EA | 1-8 Spieler

*Min.:* Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 350 MB HD. *Empf.:* Pentium II 450, 128 MB RAM, Win 95, 350 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Neue Einheiten, Gebäude und Taktiken. Witzige Story und Videos

– Nur 14 Missionen, Yuris Seite nicht solo spielbar, Grafik angestaubt

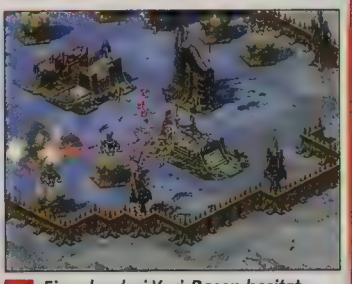
Neue Taktiken garniert mit viel Spielwitz. Yuris Rache solltest Du Dir nicht entgehen lassen

2+

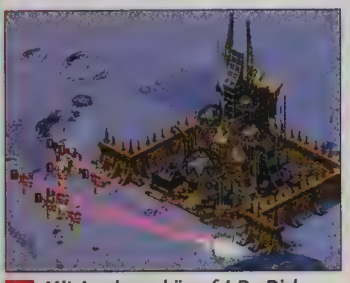
## DIE REISE ZUM MOND

**Yuri unterhält auf dem Mond drei Geheimbasen**

1 *Direkt neben der alten Mondlandefähre der Amis (Kreis) baust Du trotz Belagerung Deine Basis*



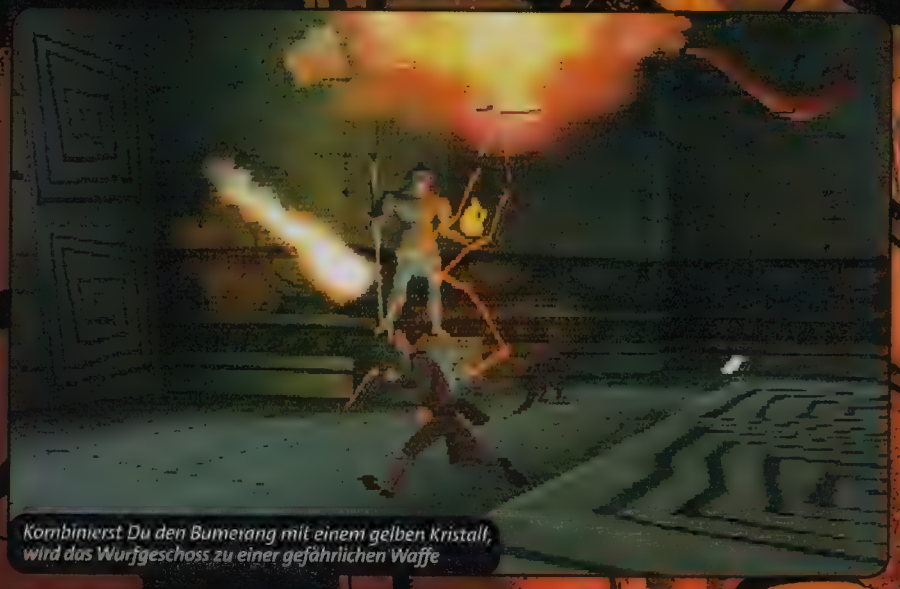
2 *Eine der drei Yuri-Basen besitzt kaum Luftabwehr. Leichtes Spiel für Deine fliegenden Kosmonauten*



3 *Mit Ausdauer kämpfst Du Dich schließlich bis zu Yuris Hauptquartier durch und machst es platt*

4 *Ein kleiner Schritt für Dich, ein großer für das sowjetische Volk. Premier Romanov ist begeistert*

Text: Matthias Metzler



Kombinierst Du den Bumerang mit einem gelben Kristall, wird das Wurfgeschoss zu einer gefährlichen Waffe

Finde alle Atlantis-Symbole in einem Level, um ein Video freizuschalten

**Abtauchen mit Disney: Entdecke die sagenhafte verlorene Stadt Atlantis und rette eine ganze Zivilisation vor dem Untergang!**

# ATLANTIS

## DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

### Nicht drängeln, jeder darf mal ran – Dein Expeditionsteam

**Milo James Thatch**
**Alter:** 32 Jahre
**Waffe:** Bumerang
Der Anführer der Expedition ist Sprachwissenschaftler und Kartograph

**„Vinny" Santorini**
**Alter:** 38 Jahre
**Waffe:** Handgranaten
Waffenexperte Vinny sorgt für explosive Stimmung im Team

**Anna Ramirez**
**Alter:** 18 Jahre
**Waffe:** Pistole
Maschinenöl statt Makeup: Die Mechanikerin ist das Küken

**Gaetan Boudelaire**
**Alter:** 39 Jahre
**Waffe:** Steine
Als Geologe und Mineraloge liegen seine Stärken klar unter der Erde

**Kida**
**Alter:** ca. 5000 Jahre
**Waffe:** Elektrostab
Die athletische Kida ist die Thronfolgerin des atlantischen Reichs

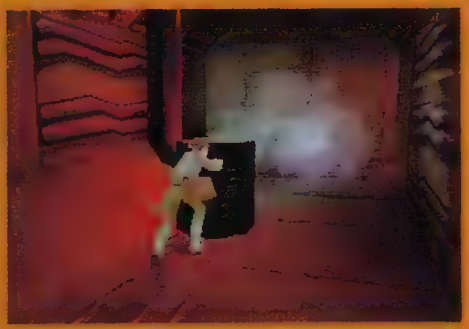
### Action pur – zu Wasser, zu Land und in der Luft

Nach dem Kampf gegen ein Meeresungeheuer tastest Du ein Mini-U-Boot durch vermintes Wasser

Auf der Flucht: Versuche den Lastwagen an Feuerstellen, Felsen und einstürzenden Bauten vorbeizulenken

Am Steuer eines atlantischen Fluggeräts holst Du angreifende Doppeldecker vom Himmel

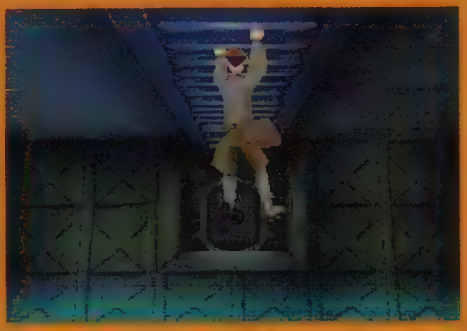
# Alle Mann von Bord!



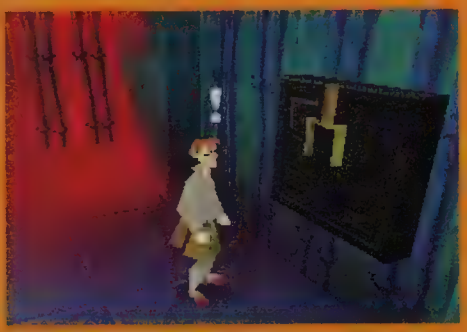
**1.** *Teamwork: Milo schiebt ein schweres Fass vor ein beschädigtes Gasrohr und macht den Durchgang klar*

**2.** *Mit Kisten verrammelte Tür? Kein Problem für Sprengmeister Vinny. Eine Explosion später ist der...*

**3.** *...Weg zum Maschinenraum frei. Die Abwehranlagen des U-Boots sind beschädigt – hier muss Anna ran!*



**4.** *Klettermax Milo hangelt sich sportlich über einen gefluteten Raum – die rettende Tür fest im Blick...*



**5.** *...jetzt muss er nur noch den richtigen Schalter für das Notfallprogramm finden: Drück den Hebel...*

**6.** *...und spurte zu den Rettungs-U-Booten. Spring in die geöffnete Luke, bevor alles in die Luft fliegt!*

*Milo hat die Rettung von Atlantis zwar in der Hand, aber nicht besonders fest im Griff*

Die berühmte Sage vom verschwundenen Reich Atlantis gab schon oft Anlass zu Spekulationen: „Hirngespinste" sagen die einen, „von Außerirdischen entführt" unken die anderen. Doch Disney belehrt uns eines Besseren: Seit Jahrtausenden lebt das atlantische Volk tief unten im Meer, an einem beschaulichen Ort des Friedens. Doch das Paradies kränkelt: Im Laufe der Jahrtausende haben die Bewohner verlernt, ihre geheimnisvollen Energiekristalle zu nutzen – Wohlstand ist passé, Leid diktiert die uralte Zivilisation. Jetzt liegt es an Dir, mit Deiner Expeditionstruppe Atlantis zu finden, das Geheimnis der Edelsteine zu lösen und das verloren geglaubte Reich vorm Untergang zu bewahren!

Nach einem Einführungslevel im Herrenhaus von Preston Whitmore – dem Geldgeber der Expedition – sticht Dein Team sofort mit einem U-Boot in See. **Das Action-Adventure führt Dich durch acht 3D-Welten, drei Actionbereiche (siehe Bilderserie links unten) und den obligatorischen Endkampf.** Für spielerische Abwechslung ist somit erstmal gesorgt, doch leider kommt dabei der sonst typische Disney-Humor viel zu kurz. Gelegentliche Slapstick-Einlagen wie in „Ein Königreich für ein Lama" gibt es keine, insgesamt läuft die Erkundungstour ernst und trocken ab.

Die Steuerung der Charaktere ist dabei nicht ganz rund. Selbst einfache Hüpfeinlagen können – zum Leidwesen des Spielers – zu einer echten Herausforderung werden. Die schwache Kollisionsabfrage trägt ein Übriges dazu bei: Gerade bei schmalen Stegwanderungen oder Plattformsprüngen versinkt Dein Held gerne plötzlich im Polygongebilde oder rutscht unaufhaltsam in den Abgrund.

**Besonders fair sind dagegen die vielen Checkpoints in jedem Level: Sobald Du in einem der vielen Radioempfänger Deinen Charakter wechselst, wird ein Rücksetzpunkt aktiviert.** Nach einem Ableben setzt Du das Spiel bequem an dieser Stelle fort. Zudem wird bei einem Sturz ins Leere nicht sofort ein kostbares Leben geopfert, sondern Dir werden lediglich Lebensenergie-Punkte abgezogen. In Kisten und Steintruhen findest Du aber genug Nahrung und Erste-Hilfe-Pakete, um Deinen Helden aufzupäppeln.

Leidenschaftliche Sammler haben sowieso alle Hände voll zu tun: Goldene Atlantis-Symbole und grüne Edelsteine schalten Filmsequenzen und Konzeptzeichnungen frei, andersfarbige Kristalle sorgen für extra Leben oder lassen sich mit den atlantischen Waffen von Milo und Kida kombinieren.

**Etwas schwachbrüstig sind die Knobeleinlagen im Spiel: Schleichpassagen, Schalter- und Schlüsselrätsel. Daneben werden nur gelegentlich die besonderen Fähigkeiten der Charaktere gebraucht.** Der Sinn dabei wirkt manchmal fraglich: Offenbar ist nur der schlaksige Milo im Eishöhlen-Level in der Lage, eine Schneedecke zum Einsturz zu bringen – während der Rest der Truppe an der gleichen Stelle herumspringen und -sprengen kann, was das Zeug hält.

Das ständige Hin- und Herlaufen zwischen Puzzlestelle und Radioempfänger mit einem Mitglied Deiner Mannschaft zieht die Expedition kaugummiartig in die Länge. Kombiniert mit knapp bemessenen Sprungeinlagen, zerrt „Atlantis" des Öfteren an den strapazierten Abenteurer-Nerven – da heißt es selbst für hartgesottene Zocker Zähne zusammenbeißen.

In der Präsentation gibt sich Disney hingegen keine Blöße: **Originale Filmschnipsel verbinden die einzelnen Missionen, im Hintergrund ertönt stets passend der orchestrale Soundtrack, und professionelle deutsche Synchronsprecher leihen der Heldentruppe ihre Stimmen.** Leider wirken die Levelgrafiken sehr karg und steril – bei der Texturierung der einzelnen Spielabschnitte bewiesen die Entwickler oft kein glückliches Händchen.

PS | D

**Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt**

Action-Adventure für Einsteiger u. Fortgeschrittene

| ca. 60 DM | Disney/Sony | 1 Spieler |
|---|---|---|

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

| Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3 |
|---|---|---|

Sympathische Charaktere, abwechslungsreiche Action-Einlagen, durchdachte Story

Designmacken in Steuerung und Rätsellogik, innovative Spielelemente fehlen

Die Suche nach dem verlorenen Spielspaß: „Atlantis" kommt nur stellenweise richtig in Fahrt

**2-**

geplant für PC, GBA, GBC

Text: Michael Stapf · Bilder: Cinetext (c)

www.konami-europe.com

" ™ " and " KONAMI " are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. Castlevania © is a registered trademark of Konami Corporation. © 1986-2001 Konami & NICE Tokyo.
® All rights reserved. Nintendo ®, Game Boy™, Game Boy Advance™ and " ® " are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

GAME BOY ADVANCE™

LICENSED BY Nintendo

# Mach Dich bereit, es dämmert wieder!

*Irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem Du handeln mußt. Manchmal früher als Du denkst. Die undurchsichtige Camilla hat Graf Dracula wieder zum Leben erweckt. Und was das heißt, weißt Du ja: Schnapp Dir die Peitsche und nimm die nächste Kutsche nach Transsilvanien! Hier warten riesige Level auf Dich, zum Platzen gefüllt mit Gegnern, Fallen und Rätseln. Vorher allerdings mußt Du zur Tat schreiten:*

*Hol Dir Castlevania für Deinen Game Boy Advance ...bevor Du ins Leere greifst.*

Pilotin Chaka gehört zu Flints Söldnertruppe



Toll: Durch die Wasseroberfläche scheint das gleißende Sonnenlicht




# Aquanox

**It's Torpedo Time! Statt auf fernen Planeten laserst Du Dich in „Aquanox" durch die sieben Weltmeere.**

Zum Glück ist es nicht unsere Zeit: Emerald „Dead Eye" Flint lebt im 27. Jahrhundert – und zwar unter Wasser. Immer. Ständig. Die Landflächen des Blauen Planeten sind gnadenlos verstrahlt und unwirtlich, ein Leben ist nur noch im Meer möglich.

Im Laufe der Jahrhunderte hat sich die Menschheit eine neue Unterwasser-Zivilisation geschaffen. Fünf große Machtblöcke regieren die unterseeische Welt. Flint, vielleicht noch bekannt aus dem Unterwasser-Action-Epos „Schleichfahrt" (siehe Info-Kasten), ist der Held von „Aquanox" und geht weiterhin seinem Hobby nach: Für Geld Piraten und Unholde jagen.

Dabei stolpern der Gute und seine Weggefährten mal wieder in eine kleine Verschwörung, die sich nach nur wenigen Missionen als doch nicht so klein entpuppt. Das Salz in der Suppe sind Menschen fressende Piraten, die Crawler und rätselhafte Unterwasser-Urtiere, die sporadisch angreifen und geheimnisvolle Waffen benutzen.

In 30 Missionen kommst Du als Solo-Spieler in den Genuss zahlreicher Waffen und verschiedener Schiffe. **Sämtliche Ausrüstungsgegenstände musst Du Dir aber teuer verdienen, denn erst vom Geld, welches Du in den Missionen verdienst, kannst Du Dir Verbesserungen leisten. Im Gegensatz zum Vorgänger „Schleichfahrt" wurden das Einkaufen neuer Waffen und das Ausrüsten des eigenen Schiffes aber stark vereinfacht.** Schnell zwei Hauptwaffen und eine Handvoll Torpedos ausgesucht – fertig. Hauptaugenmerk wurde hier auf schnelle, direkte 3D-Shooter-Action gelegt.

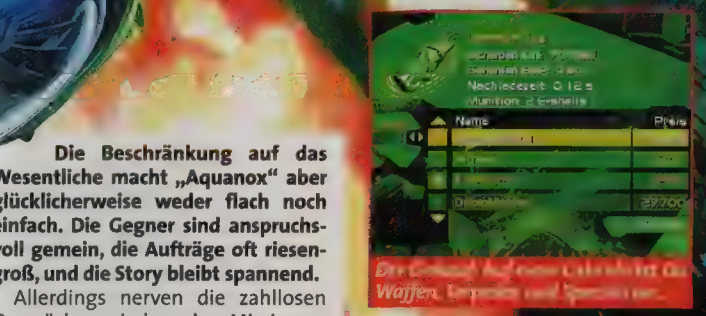
Dementsprechend geradlinig sind auch die Missionen ausgerichtet. Du fliegst in vielen Fällen von A über B nach C und legst Dich dort mit Feinden an. Kleine Scouts, Bomber und sogar größere Fregatten tauchen als Zielscheiben auf. In vielen Fällen müssen in den Missionen Einrichtungen oder Transporter beschützt werden. Fast genauso oft muss Flint auch rätselhaften Dingen auf den Grund gehen. Diese Missionen entwickeln sich gern weiter, versuchen die Story zu stützen und führen nicht selten zu Begegnungen mit Erzfeinden oder enttarnen Verbündete als böse Intriganten.

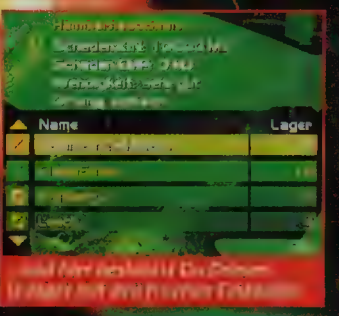
Dabei kämpfst Du eigentlich immer im Alleingang – trotz Deiner Mannschaft, die Dich stets begleitet. Deine Kumpels torpedieren zwar auch brav jeden anfliegenden Feind, doch eingreifen kannst Du in ihr Tun nie.

**Die Beschränkung auf das Wesentliche macht „Aquanox" aber glücklicherweise weder flach noch einfach. Die Gegner sind anspruchsvoll gemein, die Aufträge oft riesengroß, und die Story bleibt spannend.**

Allerdings nerven die zahllosen Gespräche zwischen den Missionen, denn weder Sprecher noch Inhalt können sich qualitativ mit der grandiosen Unterwasserwelt messen. Die Optik während der Tiefsee-Action ist nämlich nicht nur besonders effektvoll, sondern auch verflixt schön.

Das Handling Deines Unterwasser-Gefährts geht Dir schnell in Fleisch und Blut über, und die Waffenwahl streut eine Prise Taktik in das Action-Spektakel. Ein Fest für schießfreudige Wasserratten mit flotten Rechnern!




PC D

**Aquanox**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

| ca. 90 DM | Massive/Fishtank | 1-16 Spieler |
|---|---|---|

*Min.*: CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte. *Empf.*: Pentium 4, 128 MB RAM, GeForce3-Karte

| Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2 |
|---|---|---|

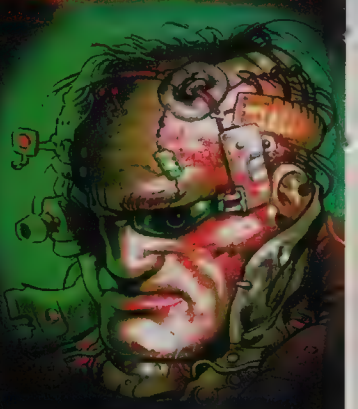
Famose, effektvolle 3D-Grafik, abwechslungsreiche Waffen, viele Missionen

Belanglose, viel zu viele Gespräche, unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Je nasser, desto krasser: Dieser U-Boot-Shooter macht nicht nur grafisch viel her

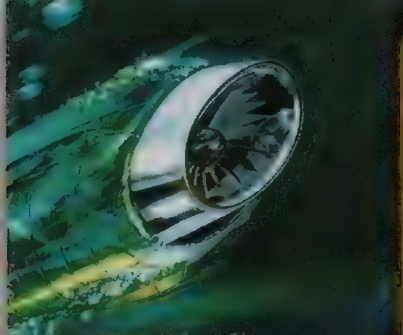
**1-**

Sexy: Charlotte Gillmore ist Wissenschaftlerin

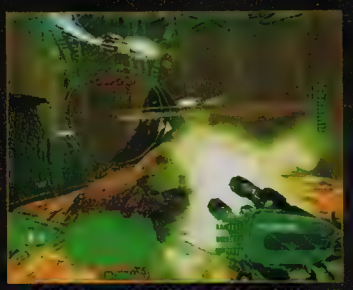


Korhonen ist der Boss der verhassten Crawler

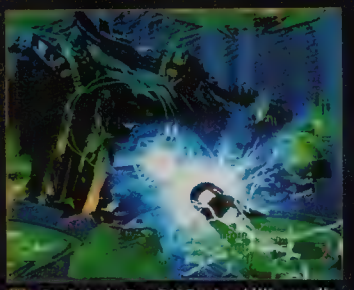
## Die besten Tiefsee-Waffen



Super-U-Boot: Die Phobocaster ist das beste Pferd im „Aquanox"-Stall, kann aber erst gegen Ende gekauft werden



**1.** Schnell und tödlich: Die Vendetta-Gatling ist zu Beginn der Hammer



**2.** Praktisch: Der EMPactor killt nur die Systeme der angreifenden Schiffe

**3.** Superknall: Mit dem BigBang-Torpedo kriegst Du selbst Fregatten klein

Nicht realistisch, aber spaßig: In der Unterwasserwelt bewegen sich U-Boote rasend schnell und sind superwendig

### INFO

**Das Original**

Ganz unbekannt ist den „Aquanox"-Entwicklern von Massive Development die Unterwasserwelt nicht. Schließlich feierte man unter der Blue-Byte-Flagge Ende 1996 einen großen Hit: **„Schleichfahrt"**.

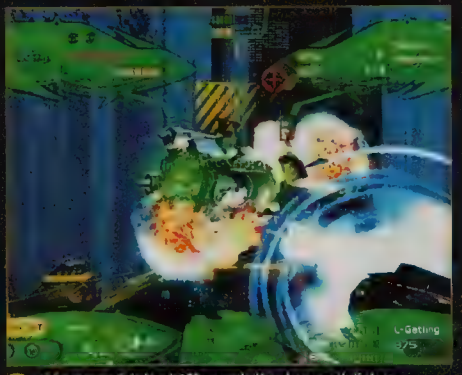
Schon in dieser U-Boot-Simulation spielte Held Emerald Flint die Hauptrolle. Allerdings bot „Schleichfahrt" viel mehr Simulation als „Aquanox". Die Missionen waren dementsprechend komplexer und die Bedienung Deines Unterwassergleiters ungleich herausfordernder.

Grafisch konnte auch „Schleichfahrt" punkten: 1996 gab es kaum Spiele mit ausgereifterer 3D-Grafik.

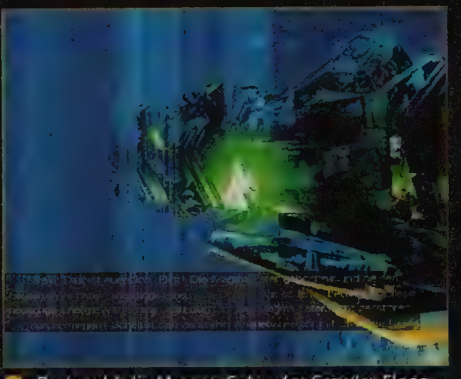
Mit Tiefgang: U-Boot auf „Schleichfahrt"

## Angriff auf Neopolis – die Bilderbuchmission

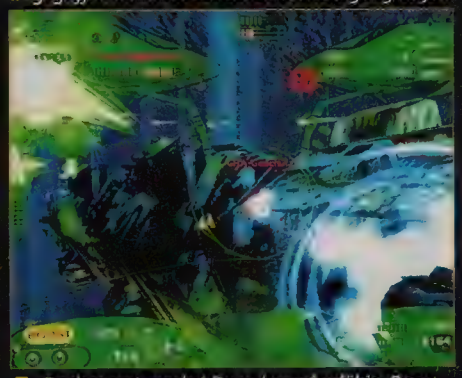
**1.** Missionsbriefing: Neopolis wird von Crawlern angegriffen und Flint soll bei der Verteidigung helfen



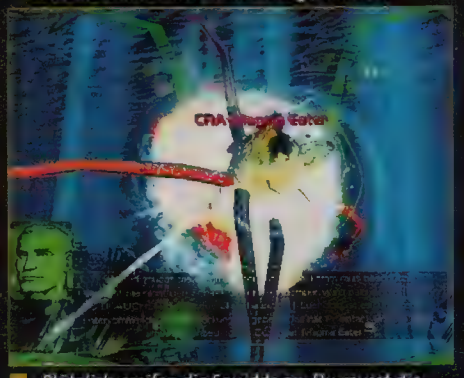
**2.** Die paar Dickschiffe und die dazugehörige Eskorte werden kurz und klein geschossen



**3.** Da taucht die Magma Eater, das Crawler-Flaggschiff, auf. Du sollst es mit EMP-Waffen stilllegen



**4.** Doch zuerst machst Du es kampfunfähig. Dazu zerstörst Du die Geschütztürme der Magma Eater

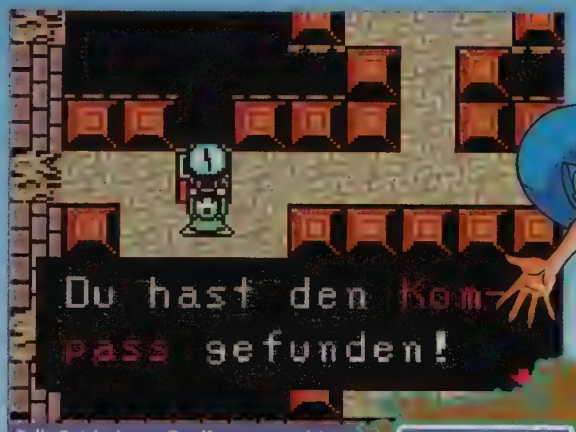


**5.** Plötzlich greifen die Squidds an. Du musst die Magma Eater vor den Riesenkraken beschützen

**6.** Und auch Kings Flaggschiff, die Creole Girl, will Deine Hilfe. Der Krieg gegen die Squidds beginnt

Text: Knut Gollert

**Verfolgungsjagd durch Raum und Zeit: Um Tyrann Ganon zu bekämpfen, wechselt Held Link zwischen zwei Modulen.**




*Tolle Entdeckung: Der Kompass weist den Weg zu kostbaren Schätzen*

*Hui und die Schaufel: Ein Vogel schenkt Dir ein praktisches Werkzeug*

*Dorf wird aus dem*

# THE LEGEND OF ZELDA

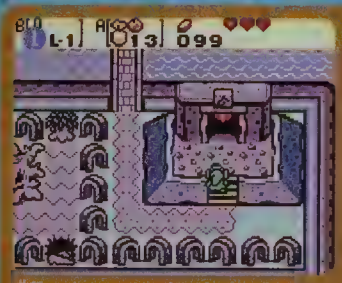
## ORACLE OF AGES

*Hexe Veran (l.) attackiert den Maku-Baum: Jag ihr in die Vergangenheit nach!*

*Die Harfe der Zeit öffnet an magischen Kreisen Zeitportale*

*Schlüsselwächter: Verans Monster beschützen die Essenzen der Zeit*

## Spuk in der Gruft



*Öffne das verriegelte Tor mit dem Schlüssel aus dem Grab und...*

*...vertreibe die lästigen Geister mit dem Schwert. In der Schatzkammer...*

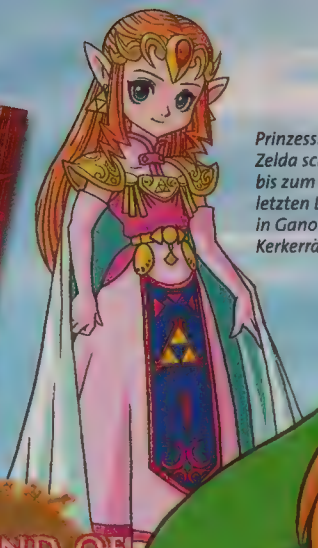
*...Kraftarmband und wuchte anschließend die Töpfe beiseite!*

Grünrock Link nimmt auf zwei Modulen Abschied vom Game Boy Color: In dem Doppelabenteuer hetzt ihm Schattenfürst Ganon seinen General Onox und die Hexe Veran auf den Hals. Hast Du beide Spiele durchgezockt, darf Link Ganon im Ritentempel zum Finale fordern und die schöne Zelda freien. **Um alle Geheimnisse zu entdecken, spielst Du beide Module zweimal: Mit Linkkabel und Passwort übernimmst Du Deine Heldentaten dabei ins andere Spiel, um dort Zauberringe abzuräumen und versteckte Kerker zu öffnen.**

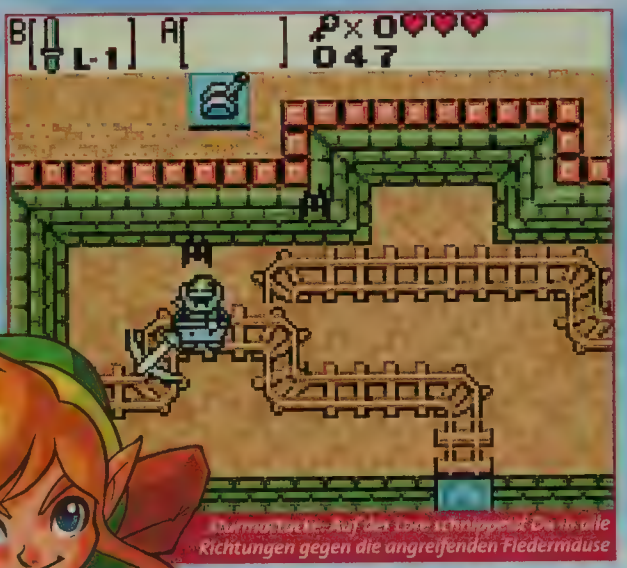
Ganon stürzt zwei Länder ins Chaos: In „Oracle of Ages" beamt Dich das Triforce nach Lybrynna, wo die grimmige Veran mit den Zaubergesängen von Orakel Nayru die Zeit verdreht. Die Hexe reist in die Vergangenheit und vereitelt die Geburt des Maku-Baums: Ihre Schandtaten korrigierst Du mit der Harfe der Zeit. Öffne die Zeitportale, löse so die Rätsel und sammele magische Essenzen, um Nayru zu retten: Sprenge in der Vergangenheit die Mauern des Tempels, um in den Ruinen der Gegenwart weiterzukommen.

In „Oracle of Seasons" landest Du in Holodrum, der Heimat des Wetterorakels Din. Mit Dins Kräften beschwört Onox querbeet die vier Jahreszeiten. Um das Mädchen aus seinem Siegel zu befreien, suchst Du acht Klima-Elemente, die in Höhlen und Giftkerkern versteckt sind. Dazu wird der Stab der Jahreszeiten gebraucht, mit dem Du Sommer und Winter, Herbst und Frühling zauberst. Bär Moosh wird mit Bananen aus seinem Winterschlaf gelockt, Feuer mit Schnee gelöscht.

**Du steuerst Link aus der Vogelperspektive. Wälder, Tempel und Dörfer sind in Abschnitte unterteilt: Geht es über die Grenze, wird ins nächste Territorium umgeblendet.** Das erleichtert die Orientierung auf der winzigen Automap. Außerdem lassen sich Rätsel einfacher lösen: Wird im Labyrinth die falsche Kiste verschoben, verlässt Du den Raum und be-



Prinzessin Zelda schmort bis zum allerletzten Duell in Ganons Kerkerräumen



Dungeon-Auf der Lore schnippelt Du in alle Richtungen gegen die angreifenden Fledermäuse

# THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

Cha-Cha-Cha: Folge den Schritten des roten Vortänzers in der Mitte!

Im Kängurubeutel gegen die Piraten: Tierische Helfer stehen Link zur Seite

Der Stab der Jahreszeiten beschwört Schneegestöber, Wind und Sonnenschein

Das Buch der Masken lässt Dich Herzcontainer verbessern links Energie

ginnst von vorn. Mit den Feuerknöpfen schwingst Du Links Schwert und nützt seine Werkzeuge, Bombe und Axt.

**Gekämpft wird in Echtzeit: Weiche Bumerang, Flammenhauch und Pranken aus und verpass den Gegnern eins mit der Klinge!** Im Gegensatz zu Rollenspielen wird Link nicht durch Kampferfahrung, sondern Extrawaffen stärker: In geheimen Höhlen und Zaubernüssen lagern Herzcontainer und Ringe. Letztere verbessern Links Schlagkraft, verwandeln ihn in ein Monster oder schützen ihn vor Feindzauber. Zudem findet er Schilde und das Meisterschwert, das Ganons Armee übel zurichtet.

Im Vergleich zum ersten „Zelda"-Abenteuer prüft Dich Nintendo mit mehr Mini-Spielen: Lern die Tänze antiker Stämme, grab nach Schätzen und stell Lorenweichen, um vom rasenden Wagen Monster zu beschießen. Entspannte Spieler üben sich als Gärtner, lernen die vielen Samen in der rechten Jahreszeit zu pflanzen: Nur im Winter knospt die Eisnuss, außerdem muss man lockere Erde finden, damit der Sprössling nicht verendet.

Deinen Grips prüfen die zwei Spiele mit Bonusrätseln: Wer alle 64 Zauberringe abräumen will, muss sich schwer anstrengen! Die Dialoge mit den Bewohnern sind witzig, aber knapp: Beim Einpflanzen der ersten Zaubernuss hilft Dir der Bürgermeister, wann und wie die Frucht reift, erklärt Dir niemand.

**Dank unterschiedlichem Schwerpunkt lässt sich das Doppelabenteuer Deinem Können gemäß angehen: Actionfans starten mit „Oracle of Seasons", Rätselfreunde räumen vorher die Waffen von „Oracle of Ages" ab.**

GBC D

**The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Seasons**

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

| ca. 80 DM | Nintendo | 1 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt Linkkabel, Batterie, Passwort

| Grafik | Sound | Dauerspaß |
|---|---|---|
| 2 | 1 | 1 |

Geheimnissuche per Passwort, originelle Prüfungen und trickreiche Actionduelle

Knappe Dialoge und Tipps, mickrige Oberweltkarte

Turbulentes Action-Adventure-Doppelpack, das man in beliebiger Reihenfolge durchspielt!

1

## Tempel der Jahreszeiten

Text: Oliver Ehrle

# MAGIC
Die Zusammenkunft

SAMMELKARTENSPIEL

# Ein Spiel wie kein anderes!

Bei **Magic: Die Zusammenkunft** bestimmst du, wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl, um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft** als das Starter-Set aus 2 Editionen. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

**Magic: Die Zusammenkunft – Teste das Original!**

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft®**.

Vorname: _____ männlich/weiblich: _____

Name: _____

Straße: _____ Hausnummer: _____

Stadt: _____ PLZ: _____

Land: _____ Geburtsdatum: __/__/__

E-Mail Adresse: _____

Einsenden an:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstrasse 23-[illegible]

AMIGO

Wizards of the Coast

Alle eingetragenen Warenzeichen, Symbole und [illegible] sind Warenzeichen von Wizards of the Coast Inc. [illegible]

*Hier treffen sich Deine Schützlinge aller Game-Boy-Abenteuer zum Kampf*

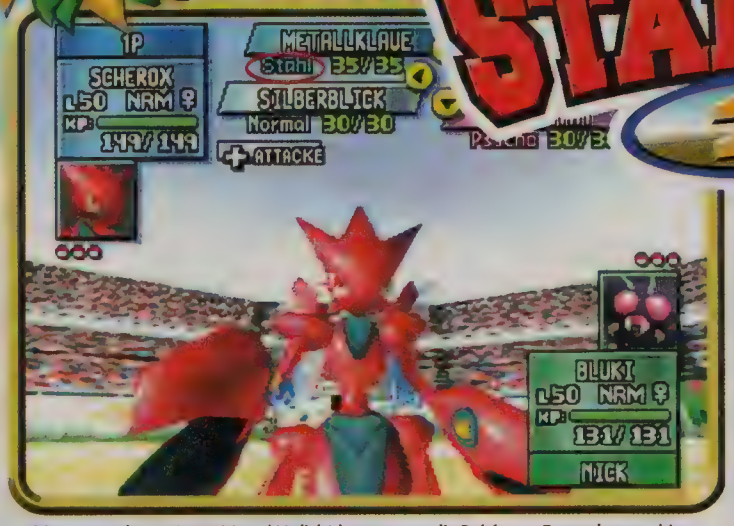
## INFO

### Beidseitige Verbindung

Mit einem **Transfer Pak** für 50 Mark übernimmst Du Deine Pokémon vom Game-Boy-Modul ins N64-Stadium. Man stöpselt sein Modul in den Adapter (lag dem ersten Teil noch bei), der dann in den Memory-Card-Slot des Gamepads wandert – Dein Spielstand wird automatisch erkannt. Du kannst in „Pokémon Stadium 2" in Quiz, Mini-Spielen und Turnieren auch geheime Pokémon und Extras gewinnen, die dann übers Transfer Pak ins Game-Boy-Abenteuer übernommen werden.

*Mit dem Transfer Pak wechseln GB-Pokémon aufs N64 – und zurück*

## Arena frei für neue Monster: In „Pokémon Stadium 2" kämpfen auch Deine Schützlinge aus „Gold" und „Silber"!




*Die neuen Elemente Stahl und Unlicht kennen nur die Pokémon-Exemplare 152 bis 251*

*Heftiges Blitzgewitter: Elektro-Attacken schlagen Vögel in die Flucht*

*Vor jedem Kampf entscheidest Du Dich für drei Vertreter aus Deinem Team*

Nur „Blau"-, „Rot"- und „Gelb"-Monster durften im ersten „Pokémon Stadium" antreten – jetzt machen alle 251 Pokémon mit. Wie im Vorgänger gibt es weder Story- noch Karrieremodus, stattdessen prügelt sich Dein sechsköpfiges Team durch sechs Ligen.

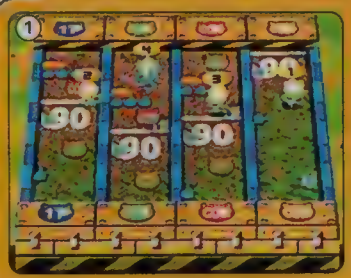
In der „Akademie" wird gegen die Game-Boy-Kontrahenten Käferfänger, Schwimmer und Camper gekämpft. Die Cups im Stadion folgen speziellen Regelwerken: Der „Mini"-Cup ist den 86 Pokémon der ersten Evolutionsstufe vorbehalten, im „Premium"-Cup kämpfen alle Pokémon bis Level 100. Der Alptraum aller Trainer ist der „Challenge"-Cup, den man mit sechs zufälligen Pokémon bestehen muss! Im „Pokémon"-Cup kämpft auch die böse Elite-Vier: Hier sind Pokémon bis Level 55 zugelassen. Der beste Trainer muss aber nicht nur in der Arena siegen, sondern auch alle Gym-Meister und den Rivalen in der Burg schlagen: Dich erwarten zehn Teams mit jeweils bis zu fünf Herausforderungen!

**Im Gegensatz zu anderen Spielen mit Game-Boy-Link („Mario Tennis", „Mario Golf") lohnt sich das Modul nur für Spieler mit erfahrener Truppe.** Man kann zwar trainierte Pokémon leihen, Spaß macht's aber nur mit einem eigenen Team. Außerdem braucht es Erfahrung mit den Elementen, die Du nur auf dem Game Boy sammelst.

**Die Kämpfe gegen den Computer oder Mitspieler werden in effektgeladener 3D-Optik ausgetragen: Blitzgewitter und Feuerregen erschüttern den Bildschirm, deutscher Sprecher und jubelndes Publikum sorgen für Atmosphäre.** Neu beim Schlagabtausch in Runden sind Kräuter, die Du Pokémon zur Heilung zusteckst: Die Idee ist witzig und bringt neue Taktik ins Match.

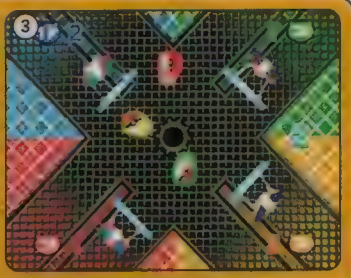
Auch das Quiz in drei Schwierigkeitsstufen eignet sich nur für Profis: „Welches Pokémon besitzt Elektro-Attacken: Schiggi, Traumato oder Zapdos?" Dein Wissen wird trainiert – liegst Du falsch, wird Dir die Lösung vorenthalten. Für Anfänger sind nur die zwölf Mini-Spiele: Bälle schubsen, Obst sammeln und Geschenke verpacken. Das macht ein paar Runden lang Laune, dann verwandelt sich das Flair der simplen Disziplinen aber in Routine.

## Sportliche Pokémon




*In den kurzweiligen Mini-Spielen sprinten vier Spieler um die Wette...*

*...übertrumpfen ihre Kontrahenten beim Eierfang-Wettbewerb oder...*




*...katapultieren die pfeilschnellen Pokébälle ins gegnerische Tor!*

N64 D

**Pokémon Stadium 2**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

| ca. 130 DM | Nintendo | 1-4 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt Transfer Pak, Expansion Pak

| Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1 |
|---|---|---|

Tolle Atmosphäre: Der Kommentator jubelt und fiebert. Flutwellen brechen ins Stadion

Keine Handlung, der Bolzmarathon eignet sich nicht für Pokémon-Einsteiger

Duelle in der Arena: Im zweiten Turnier kämpfen 251 Pokémon, nur echte Neuerungen fehlen

2+

Text: Oliver Ehrle

# CHECK

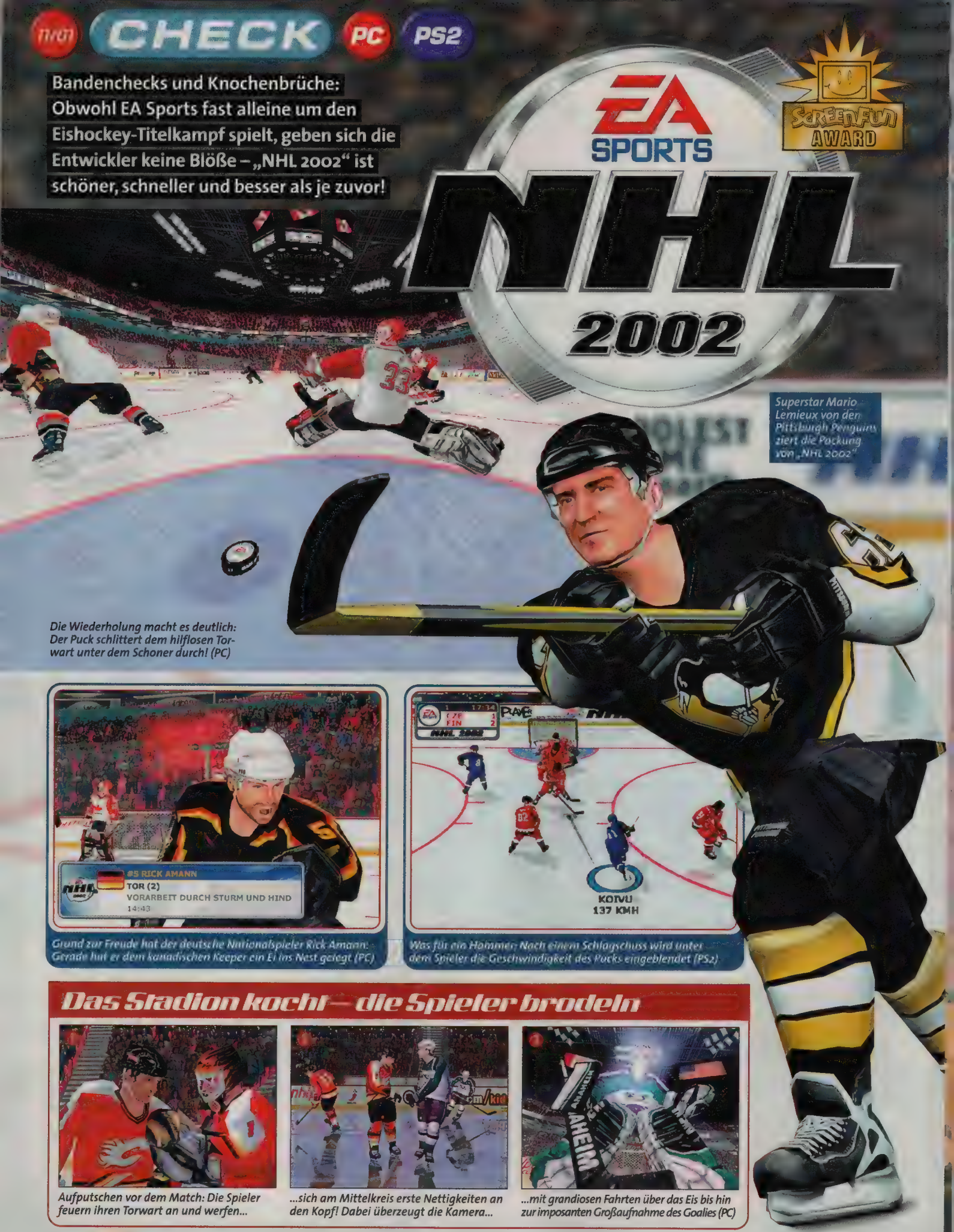
PC PS2

**Bandenchecks und Knochenbrüche: Obwohl EA Sports fast alleine um den Eishockey-Titelkampf spielt, geben sich die Entwickler keine Blöße – „NHL 2002" ist schöner, schneller und besser als je zuvor!**

SCREENFUN AWARD

EA SPORTS

# NHL 2002



Superstar Mario Lemieux von den Pittsburgh Penguins ziert die Packung von „NHL 2002"

Die Wiederholung macht es deutlich: Der Puck schlittert dem hilflosen Torwart unter dem Schoner durch! (PC)




Grund zur Freude hat der deutsche Nationalspieler Rick Amann: Gerade hat er dem kanadischen Keeper ein Ei ins Nest gelegt (PC)




Was für ein Hammer! Nach einem Schlagschuss wird unter dem Spieler die Geschwindigkeit des Pucks eingeblendet (PS2)

## Das Stadion kocht – die Spieler brodeln



Aufputschen vor dem Match: Die Spieler feuern ihren Torwart an und werfen...



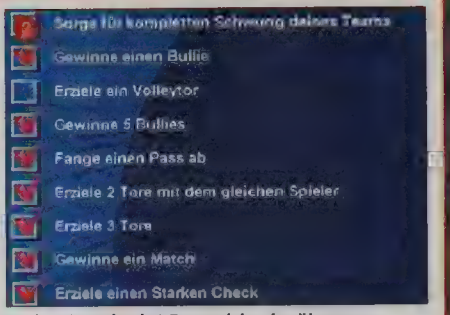
...sich am Mittelkreis erste Nettigkeiten an den Kopf! Dabei überzeugt die Kamera...




...mit grandiosen Fahrten über das Eis bis hin zur imposanten Großaufnahme des Goalies (PC)

# Wer die besten Karten hat, gewinnt

*Eine von vielen Aufgaben: Gewinne im Spiel fünf Bullies und Du erhältst 400 Punkte!*




*In der Liste checkst Du, welche der über 100 Herausforderungen noch nicht geknackt sind*

*Die verdienten Punkte kannst Du derweilen in „NHL"-Karten investieren. Neben Cheats und...*

*...besonderen Fähigkeiten schalten manche Blätter auch Jubelposen frei – wie diesen wilden Tanz (PC)*

*In der aktuellen Eastern-Conference-Saison liegt Mario mit seinen Penguins im oberen Mittelfeld*

*Klasse pariert: Den Schlenzer aus dem Handgelenk wehrt Calgaries Torhüter gekonnt mit dem Schoner ab (PC)*

*Ein Fall für zwei: Beinstellen wird mit Erholungszeit auf der Strafbank belohnt (PC)*

*Der dreifarbige Balken unter dem Schützen zeigt die Stärke des Schusses an (PS2)*

Der Monopolist marschiert weiter: Obwohl „NHL Hockey" schon vor Jahren den letzten Konkurrenten den Zahn gezogen hat, tritt das Eishockey-Spektakel nicht auf der Stelle. Zuverlässig wie ein Schweizer Uhrwerk stellt EA Sports Anfang Herbst die neuste Version des Genre-Königs in den Laden. **Polierte Optik, aktualisierte Spieler- und Vereinsdaten sowie eine ungemein actionbeladene Präsentation werden wieder für Begeisterungsstürme sorgen!**

Schon der Auflauf der Teams gleicht einem Freudenfest: Von knackigen Rock-Riffs begleitet, marschieren die Spieler auf das Eis, Lichteffekte blitzen durch die Halle und animierte Zuschauer jubeln, was die Stimmbänder hergeben. Mit tollen Kamerafahrten durchs proppenvolle Stadion wird die brodelnde Stimmung auf den Bildschirm gebannt – und erzeugt schon vor dem Anpfiff ein nervöses Kribbeln in den eigenen Fingern.

„NHL 2002" erreicht in seiner elften Saison fast schon die spielerische Perfektion. Das Wechseln zwischen den Cracks funktioniert zwar noch etwas holprig, aber das war's auch schon an Kritik. **Schnelles Pass-Spiel, trockene Direktschüsse, krachende Checks und sehenswerte Paraden – alles flutscht geradezu spielerisch aus dem Gamepad.** So ein Pad sollten auch PC-Zocker bereithalten, falls sie bei der Kufen-Action nicht auf Trick- und Spezialfunktionen verzichten wollen.

Neu sind die Sofortwiederholungen während eines Matches: Checkst Du einen Gegner besonders hart an die Bande oder pflückt der Torwart einen Schlagschuss sehenswert aus der Luft, wird das Spiel für einen Moment angehalten, und eine Wiederholung zeigt die Aktion nochmals aus unterschiedlichen Nahansichten.

Brichst Du mit einem schnellen Pass durch die Abwehrreihen und läufst alleine auf das gegnerische Tor zu, schwenkt die Kamera über den Kopf Deines Spielers. Der Bildschirmrand verschwimmt etwas, pochender Herzschlag tönt aus den Lautsprechern und pumpt Dir die Anspannung des Stürmers gnadenlos in Dein Gehirn.

Stören Dich die genannten Wiederholungsfeatures, kannst Du sie im Optionsmenü aussetzen. Insgesamt überzeugt „NHL 2002" durch unzählige Einstellmöglichkeiten: Gelegenheitszocker schieben den Regler für Schusspräzision hoch und schalten die automatische Zielfunktion ein, Actionfans drehen die Spielgeschwindigkeit rauf und werfen das komplizierte Regelwerk über Bord. Wer es realistisch mag, verzichtet natürlich auf nichts, schaltet den Schiedsrichter auf gnadenlos und zockt über volle 60 Minuten!

Der aus „NHL 2001" bekannte Schwung-Meter verleiht den Matches zusätzliche Brisanz und spiegelt die Stimmung Deiner Mannschaft wider: Viele harte Checks und Torschüsse steigern die Moral der Truppe, und dementsprechend aufgedreht handeln die Sportler. Gerätst Du dagegen ins Hintertreffen, gelingt Dir fast nichts mehr und Dein Team lässt sich vom Gegner schwindlig spielen.

**Grafisch eine Klasse für sich, brilliert „NHL 2002" auch beim Ton: An den passenden Verstärker angeschlossen, kracht der Sound sogar im Pro-Logic- oder DTS-Format aus den Boxen!** Lediglich das Kommentatoren-Duo klingt stellenweise etwas stumpf, dafür sind die flotten Sprüche auch für den einen oder anderen Lacher gut.

PC | PS2 | D

**NHL 2002**

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

| ca. 90/120 DM | EA Sports | 1-8 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 8-MB-D3D-Karte, 500 MB HD. *Empf.:* Pentium III 700, 128 MB RAM, GeForce 2

| Grafik | Sound | Dauerspaß |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 |

Brillante Grafik, perfekt spielbar, rockiger Soundtrack (Sum 41), individuell anpassbar

Für eine ruckelfreie Darstellung brauchen PC-User einen dicken Rechner

**EA Sports rockt das Eis: Auch im elften Jahr bleibt „NHL" das Vorzeige-Eishockeyspiel**

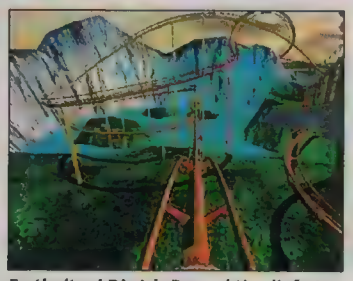
1

geplant für Xbox, NGC

*Text: Michael Stapf*

# Achterbahn Designer

Fracksausen in der Achterbahn? Mit Disneys Designprogramm kannst Du gefahrlos wildeste Loopings drehen.



*Festhalten! Die Ich-Perspektive liefert die spektakulärsten Ausblicke*

Kannst Du Dir nichts Schöneres vorstellen, als mit vierfacher Erdanziehung in den Sitz gepresst zu werden? Macht Dein Magen selbst bei einem Dreifach-Looping keinen Mucks? Dann bist Du zweifellos ein Rollercoaster-Fan der ganz harten Sorte.

Wer sich die Zeit bis zum nächsten Kirmesbesuch verkürzen will, kann sich mit Disneys „Achterbahn Designer" selber ganz heiße Hobel zusammenzimmern. Ganz nach Deinem persönlichen Geschmack entwirfst Du dabei klassische Achterbahnen oder stellst mit krassen futuristischen Coastern die Gesetze der Physik auf den Kopf.

**Bei den Spaßmaschinen treten Gravitationskräfte und Geschwindigkeiten auf, die jeden potenziellen Fahrgast in einen Pfannkuchen verwandeln.** Damit das nicht passiert, verzichtet Disney auf virtuelle Mitfahrer – und damit leider auch auf jede Menge Spaß. Kreischende Insassen sind schließlich das größte Lob für jeden Ingenieur. Stattdessen musst Du Dich mit leeren Wagen, drögen Messkurven und Geschwindigkeitsanzeigen begnügen.

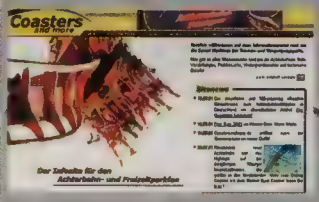
Das ist sehr schade, denn technisch hat der „Achterbahn Designer" eine Menge zu bieten. **Der Editor ist einsteigerfreundlich und hält gleichzeitig viel komfortablen Fummelkram für Profis bereit.** Hier eine Kurve um ein paar Grad neigen, dort einen Looping vergrößern – es steckt viel drin im Bauprogramm. Das war's aber insgesamt auch schon.

Wenn Du auf Kirmestrubel mit putzigen Karussells und Würstchenbuden stehst, dann bleibt das Konkurrenzspiel „RollerCoaster Tycoon" von Infogrames für Dich die erste Wahl. Willst Du dagegen ernsthaft am Aufbau einer funktionierenden Achterbahn-Attraktion werkeln, dann bist Du bei diesem Designprogramm richtig.

*Auch klassische Holz-Achterbahnen können gewaltig an den Nerven zerren*

## INFO

### Coasters & More



Alles, wirklich alles, was es über die faszinierende Welt der Achterbahnen zu wissen gibt, findest Du auf der deutschsprachigen Internet-Seite ***www.coastersandmore.de*** – sorgfältig gemachte Artikel über die Geschichte der Achterbahnen und technische Hintergrundinformationen sind ebenso vorhanden wie Infos zu den weltweit besten Parks und Vergnügungsstätten.

Abgerundet wird das Achterbahn-Paket durch Fahrberichte zu den neuesten Attraktionen. Wenn Du wissen willst, wie man sich in einem Dreifach-Looping mit 120 Sachen fühlt, dann solltest Du hier unbedingt vorbeisurfen.

PC E/D

**Achterbahn Designer**

Designprogramm für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Disney Interactive | 1 Spieler

*Min.:* Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 65 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 65 MB HD

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 2

Drei Coaster-Typen, vier Landschaftstypen, einfache Bedienung

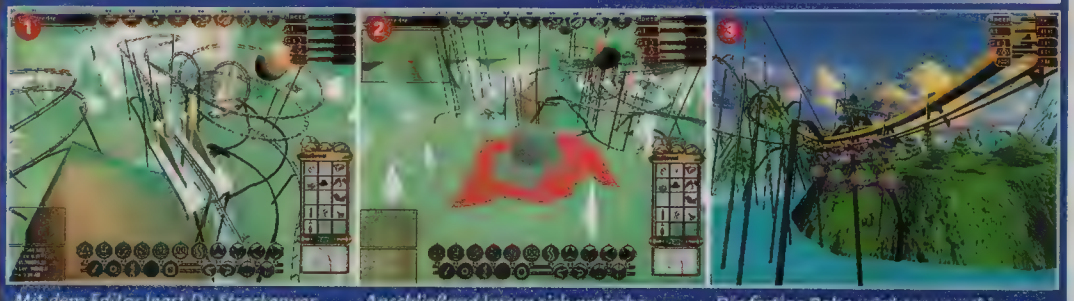
Nüchterne Präsentation, unspannende Missionen, keine Passagiere

Redlich bemühter Achterbahn-Simulator, der etwas mehr Spielwitz vertragen hätte

**2-**

Text: Volker Weitz

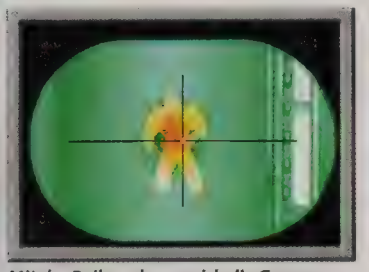
## Vom Entwurf bis zum fertigen Fahrgeschäft



*Mit dem Editor legst Du Streckenverlauf und Startpunkt der Bahn fest*

*Anschließend lassen sich optische Verschönerungen platzieren*

*Die fertige Bahn wird aus verschiedenen Perspektiven bewundert*



Mit der Railgun lassen sich die Gegner durch die Wand außer Gefecht setzen

Aus der Bahn: Immer wieder besteigst Du Fahrzeuge wie Raumgleiter oder U-Boote

# Red Faction

## Der Mars macht mobil: Führe die Revolte auf dem Roten Planeten an.

Das hatte er sich aber anders vorgestellt... Eigentlich wollte Parker nur dem öden Alltag im Chicago der Zukunft entkommen und meldete sich als Minenarbeiter auf dem Mars. Doch einmal dort gelandet, muss er feststellen, dass eine seltsame Seuche immer mehr seiner neuen Kollegen dahinrafft.

**Die Untergrundvereinigung „Red Faction" vermutet, dass die Utor-Gesellschaft hinter der Krankheit steckt, und organisiert deshalb einen Aufstand. Du wirst unfreiwillig zu dessen Anführer und musst Dich schwer bewaffnet durch die Minen des Roten Planeten kämpfen.**

Zum Glück wird Parker von einem Hacker unterstützt, der immer wieder hilfreiche Tipps parat hat. Zudem lassen unschädlich gemachte Wachen ihre Waffen liegen. So hat man recht schnell ein ansehnliches Arsenal beisammen.

**Nicht gerade viele Rätsel erschweren dem Spieler den Kampf gegen die Obrigkeit – zumal die neue Grafikengine GeoMod es zulässt, auch mal eben eine störende Wand mit dem Raketenwerfer zu zerbröseln.** So lässt sich manch verschlossene Tür umgehen.

Doch so innovativ die Grafik auch ist, sie kann leider keinen Schönheitspreis gewinnen: Zu steril wirken die Bürokomplexe und Tunnels. Nichtsdestotrotz macht „Red Faction" vor allem erfahrenen Spielern viel Spaß. Wer schon mit Gordon Freeman in „Half-Life" (dt. Version) Black Mesa durchstreifte, wird sich auch auf dem Mars sofort wohlfühlen.

Massenauflauf: Scharen intelligenter Gegner erwarten Dich

Redest Du mit mir? Parker hat die Faxen langsam dicke!

PC | USK 18 | D

**Red Faction**

3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

| ca. 80 DM | Volition/THQ | 1-32 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Karte, 250 MB HD. *Empf.:* Pentium III 500, 128 MB RAM, 500 MB HD, GeForce 2

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

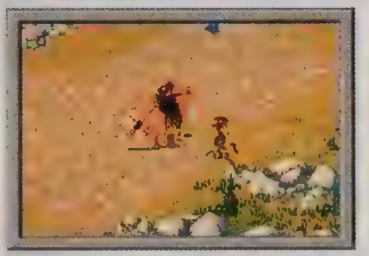
- Neue GeoMod-Technik lässt Verformung der Umwelt zu, abwechslungsreiche Story
- Wenig gute Rätsel, Möglichkeiten der GeoMod-Technik nur begrenzt genutzt

Futuristische Action auf dem Planeten Mars zieht alle 3D-Shooter-Fans in ihren Bann

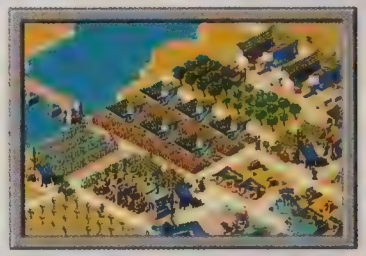
**2**

bereits getestet für PS2

Text: Daniel Blank



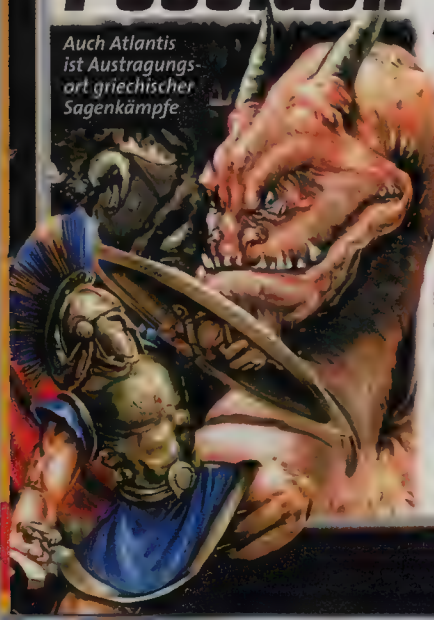
Haust du mich, hau ich dich! Theseus (r., gut) im Kampf gegen Minotaurus (bitterböse)



Wichtig, wichtig, wichtig: Auf den Plantagen muss genug Essen produziert werden

# Poseidon

## Im „Zeus"-Add-On bringst Du das sagenumwobene Atlantis zu Ruhm und Ehre.



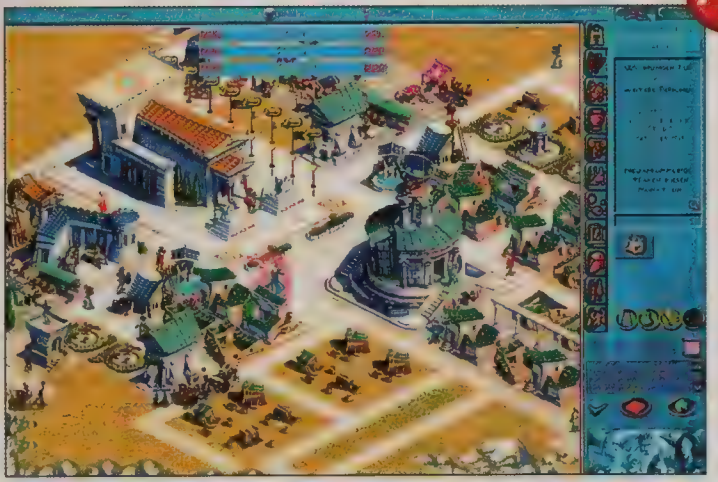
Auch Atlantis ist Austragungsort griechischer Sagenkämpfe

Hunderttausend Inseln und doch zu wenig Platz: Das Griechenland der Antike ist so ruhmreich und attraktiv, dass es mittlerweile aus allen Nähten platzt. Mehr Gebiete müssen her! Da kommt Atlantis gerade recht: ein süßer, unbesiedelter Winz-Kontinent mitten im Atlantik.

**Deine Aufgabe im Add-On zu „Zeus: Herrscher des Olymp" ist es, Atlantis in 45 Missionen dicht zu besiedeln. Dazu bedienst Du Dich der Methodik, die aus „Caesar III", „Pharao" und „Zeus" bekannt ist:** Du zimmerst ein Dorf zusammen und bauste es so lange aus, bis eine riesige blühende Metropole draus wird.

Rohstoffe werden abgebaut, Felder bestellt und Handelsbeziehungen zu Nachbarn aufgenommen. Enorm wichtig ist beim Bau natürlich wieder eine superausgefeilte Planung, da neue Gebäude erst im Verlauf der Kampagnen hinzukommen und zentral platziert werden wollen. Die Sagengestalten der griechischen Mythologie fehlen natürlich auch nicht. Superhelden-Kämpfe und Monsterschlachten wollen die Götter stets in Deinem Revier austragen.

Einige neue Rohstoffe, Gebäude und Einheiten versüßen dem „Zeus"-Fan die vielen, durchweg interessanten Missionen noch. Ansonsten wurde spielerisch nichts verbessert: „Poseidon: Herrscher von Atlantis" besitzt immer noch keinen Mehrspieler-Modus und wurde auch grafisch kaum aufgepeppt. Hobby-Stadtplaner freuen sich ungemein, aber ein echtes Highlight ist „Poseidon" nicht.



Die Innenstadt wächst und eine Göttin marschiert durch die Mitte

PC | D

**Poseidon: Herrscher von Atlantis**

„Zeus"-Zusatz-CD für Profis

| ca. 50 DM | Sierra | 1 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium 200, 63 MB RAM, Win 95, 420 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 128 MB RAM, Win 95, 420 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Herkömmliches, aber nach wie vor tolles Spielsystem, schöne Missionen
- Altertümliche Grafik, wenig neue Spielelemente, kein Mehrspieler-Modus

Doch nicht untergegangen! Schöne Zusatz-CD voller Missionen und Legenden

**2-**

Text: Knut Gollert

Der Roboter verfolgt Klonoa durchs Flammeninferno. Wer zu langsam ist, den trifft der Laserstrahl!

Wegbegleiter der fiesen Leorina

Mit neuem Look meldet sich Hüpfspiel-Veteran Klonoa zurück – und erlebt auf der PS2 sein größtes Abenteuer.

# KLONOA 2

## Lunatea's Veil

Mit der Macht des Ringes kann Klonoa die Gegner packen!

## Frei wie ein Vogel

...und sogen durch die aufwendige Level-Architektur – die Kamera immer hinterher

Cell-Shading ist seit „Jet Set Radio" voll angesagt: Die schwarzen Konturen machen's aus!

Endgegnerkampf: Ramme mit Volldampf das flüchtende Ei, bis die Schale bricht

Auf der Übersichtskarte lassen sich alle Levels direkt anwählen

Lunatea ist eine friedliche Traumwelt, in der Frieden und Harmonie regieren. Die magische Kraft der vier Glockentürme sorgt dafür, dass hier nichts aus den Fugen gerät. Das ändert sich schlagartig, als ein geheimnisvoller weiterer Turm auftaucht. Um Lunatea vor dem Untergang zu retten, dürfen die Glocken im fünften Bauwerk niemals läuten!

Um die Apokalypse zu verhindern, schwingst Du Dich durch fünf Welten, um alle Energiesteine der Türme zu sammeln. **Mit seinem magischen Ring kann der sprungschwache Klonoa dabei Knuddelwesen und Elektromücken packen und sich mit pfiffiger Rückstoß-Technik in die Luft katapultieren.**

In jeder Welt wartet ein Obermotz auf eine gehörige Abreibung: In zwei Ausbaustufen kämpfst Du mit unterschiedlichen Taktiken gegen Riesenroboter oder Fluggerät. Besonders witzig: Ein übergroßes Ei, dem Du auf einem Snowboard durch Aufsammeln von Geschwindigkeits-Extras mit Anlauf die Schale sprengen musst! **Neben den trickreichen Endgegnerduellen sorgen vor allem Knobeleinlagen für Abwechslung:** Um einen durch Felsbrocken blockierten Weg zu räumen, gehört einfach ein Gegner auf ein günstig ausgerichtetes Pendel geschleudert. Mit genügend Schwung werden die Steine zur Seite gerückt.

Generell sind die Rätsel für ein klassisches 2D-Jump&Run sehr umfangreich. Teilweise durchforstest Du ganze Levels, um Aufzüge zu aktiveren oder Schlüssel zu finden. Trotzdem bleibt „Klonoa 2" immer linear: Räumliche Abzweigungen gibt es keine, Du kannst Dich nur an bestimmten Stellen per Kanone in andere Ebenen schießen lassen (siehe Bildserie oben).

**Mit 24 Levels und fünf Endgegnerkämpfen ist „Klonoa 2" überraschend komplex. Zahlreiche Checkpoints halten den Frustfaktor gering, doch gingen den Entwicklern gegen Ende die Spielideen aus.** Fehlerlos ist jedoch die Comic-Optik im stylischen Cell-Shade-Look.

PS2 D

**Klonoa 2: Lunatea's Veil**

Jump&Run für Fortgeschrittene

| ca. 120 DM | Namco/Sony | 1 Spieler |
|---|---|---|

• unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

| Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2 |
|---|---|---|

+ Exzellente Comic-Grafik, witzige Abfahrt-Einlagen, makellose Steuerung, sehr fair

– Die Prüfungen wiederholen sich schnell, nervige Japano-Sprachausgabe

Knuddelheld in Bonbon-Optik: Turbulentes und kurzweiliges Hüpfspiel mit wenig Schwächen

2+

geplant für NGC, GBA

Text: Michael Stapf

Unzufrieden: Lolo wäre gerne eine Prinzessin.

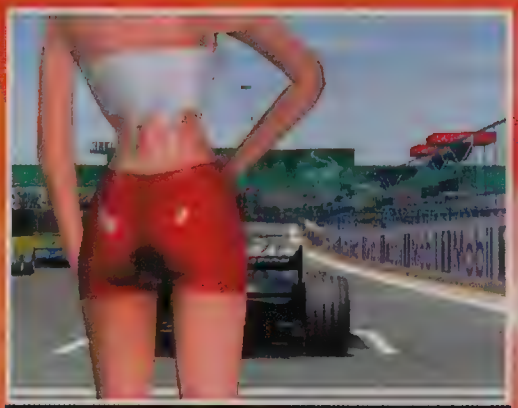
vodafone
Vodafone
verbindet mobile
Menschen weltweit.
In Deutschland ist
D2 live dabei.
www.vodafone.de

# EA SPORTS F1 2001

Optisch ausbaufähig: Der PC-Grafik mangelt es an zündender Atmo und Feinschliff (PC)

Schon Weltmeister: Schumi ist einfach zu schnell für die Konkurrenz

**Schneller als Schumacher und schöner als sein Ferrari will EA Sports' Formel-1-Sim „F1 2001" ins Ziel brausen.**



Smells like burning rubber! Vor den Rennen gibt es eine prickelnde, gewollt erotische Einstimmung (PS2)

Verwaschen: Diesen netten Blur-Effekt gibt es bei Unfällen (PS2)

## Boxenstopp interaktiv

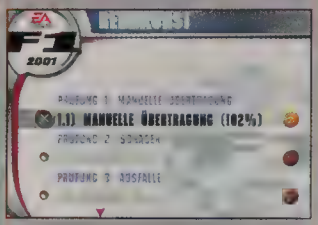
Eine Frage der Reaktion: Im richtigen Moment den richtigen Knopf drücken...

...und schon werkeln die 3D-Hilfskräfte bestens animiert an Deinem Boliden

Nun erneut schnell den Knopf gedrückt und Du bist wieder draußen (alle PS2)

## INFO

### Hilfe! Fahrschule!



In der PC-Fahrschule dürfen nur ein paar Streckenabschnitte möglichst schnell gefahren werden. Doch die Fahrschule der PS2-Version ist ein kleines Kunstwerk: **20 abwechslungsreiche Prüfungen** vom Bremsen bis zum Fahren mit kaputtem Motor und ein faires Wertungssystem machen unerhört viel Spaß.

Als Belohnung gibt's Medaillen und neue Spielmodi. Zusätzlich können alle 17 Kurse „erlernt" werden.

# Der Weg nach ganz vorn

Ein Einzelrennen beginnst Du immer von hinten: Platz 21 am Start

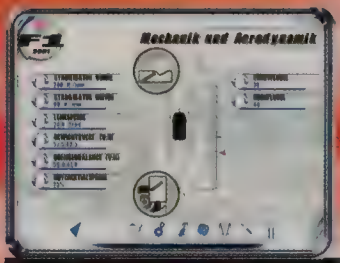
Man drängelt sich so durch: Die ersten Überholungen sind schnell geschafft

Ab Platz 10 wird's ziemling eng – die Gegner rempeln schon mal zurück

Weg da, Rotrock! Die beiden Ferraris werden in einer Schikane abgepasst

Nun fehlt nur noch die Nummer 1: Windschatten, schnell vorbei...

...und mit Vollspeed über die Ziellinie: Das Rennen ist gewonnen! (PS2)




Viel zu schrauben: Das Setup-Menü der PC-Variante ist facettenreich (PC)

Team-Challenge: Welcher der beiden blauen Prost-Flitzer gewinnt?

David macht dicht: In Monaco versperrt grade der McLaren-Mercedes den Weg (PC)

Auch ohne Scheibenwischer klare Sicht: Während der Rennen wechselt das Wetter immer wieder (PC)

KaaZonk! Dein Postauto fliegt in der Schikane der Spoiler weg. Als BMW-Fahrer steht man über solchen Dingen (PS2)

Millionen Fans in Deutschland sind jedes Jahr begeistert, mit einem deutschen Weltmeister umso mehr: Die Formel 1 ist Publikumsmagnet und Faszinationssport zugleich. EA Sports, Meister herausragender Simulationen, wollte schon mit „F1 2000" ganz groß einsteigen und ein dickes Stück vom Rennsport-Kuchen abschnibbeln. Wegen fehlender Qualität ging der Schuss aber ins eigene Knie – und soll mit der aktuellen Version „F1 2001" vergessen gemacht werden. Auf der PS2 ist das sogar gelungen. PC-Fahrer hingegen müssen entgegen ihrer Gewohnheit lieblos ihre Runden ziehen.

**Auf beiden Plattformen bietet „F1 2001" spielerisch eigentlich Dasselbe: An Bord eines Formel-1-Boliden Deiner Wahl rauschst Du in verschiedensten Spielmodi über die Rennkurse der aktuellen Saison. Einzelrennen, Meisterschaften zum Selbst bauen oder ganze Grand Prix gilt es zu gewinnen.**

Was sich auf dem PC stets frei anwählen lässt, muss auf der PS2 meist erst freigespielt werden. Neue Strecken für den Arcade-Modus (schnelles Rennen) erhältst Du für Rennsiege, den witzigen „Team Duell"- oder „Vorherrschafts"-Modus durch erfolgreiches Meistern der Fahrprüfungen.

Auf der Strecke ist das Spiel zum Glück an jede Könnensstufe anpassbar: Neulinge schalten Brems-, Lenk- und Schalthilfe hinzu, Könner wollen nicht auf realistisches Schadensmodell und Kurvenverhalten verzichten. Profi-Tuner freuen sich auf einen Tuning-Baukasten, der sich gewaschen hat: Er bietet zumal in der PC-Variante sehr viele Einstellungen, aber leider keine Telemetrie-Option (Fahrdaten-Auswertung in der Box).

**Trotz des höheren Angebots an Einstelloptionen fährt die PC-Version deutlich träger los: Die Grafik ruckelt auch auf schnellen Rechnern, sie ist nicht schön, und der Funke springt mangels motivierender Spielmodi nie über. Auf der Playstation 2 macht „F1 2001" hingegen einen Riesenspaß.** Die effektgeladene Optik macht an, das direkte Handling fordert, die Atmosphäre ist grandios, und die spaßigen Spielmodi lassen Dich nicht mehr los. Diese Konsolen-Formel-1 ist ein echter Leckerbissen!

PC | PS2 | D

**F1 2001**

Rennsimulation für Einsteiger bis Profis

| ca. 80/120 DM | EA Sports | 1-2/8 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium III 500, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.:* CPU mit 1,2 GHz, 128 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, GeForce3

| Grafik | Sound | Dauerspaß |
|---|---|---|
| 3 | 2 | 3 |

Offizielle FIA-Lizenz, tolle Fahrprüfungen und Spielmodi (PS2), optionsreich (PC)

Optisch auf dem PC nur mittelmäßig und ohne jegliche Atmosphäre

**PC: Nett gedacht, doch falsch gemacht: Herkömmliche, nie schöne F1-Sim ohne Highlights**

3+

- unterstützt 8-MB-Memory-Card

| Grafik | Sound | Dauerspaß |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 |

**PS2: Schnell, hart, direkt – dieses Formel-1-Spiel packt, bewegt, begeistert und siegt**

1

Text: Knut Goller

11/01 CHECK PS

Zurück in die Gruft: Die unerwartete Neuauflage eines frühen „Castlevania"-Abenteuers ist das letzte Playstation-Spiel von Konami.

# Castlevania Chronicles

## Entdecke den Unterschied!

*Zwei Versionen auf einer CD: Leider sind die Verbesserungen der „Arrange"-Fassung gegenüber der...*

*...„Original"-Version mikroskopisch und beide Varianten fast identisch. Findest Du die Unterschiede?*

*Auf und ab im Vampirschloss: Draculas Gemäuer scrollt in alle Richtungen, mit Peitsche und Sprungmuskel erkämpfst Du Dir jeden Meter (Bildmontage mehrerer Screens)*

*Peitsch den Boden an: Hinter Ziegeln findest Du Extras!*

*Ein Pergament zeigt Dir den Fortschritt im Schloss*

Konami bringt einen Oldie nach Deutschland: „Castlevania Chronicles" ist keine Fortsetzung, sondern ein Urahn des tollen „Castlevania X", das vor 13 Jahren für einen japanischen Heimcomputer erschien. So stolperst Du im Gruselschloss von Dracula zwar über viele Monster, Fallen und Waffen aus anderen Teilen der Serie, bekommst aber kein Fitzelchen 3D zu Gesicht.

Auch Deinen Helden siehst Du nur von der Seite, wenn er durch scrollende Türme und Katakomben sprintet. Er hüpft und schlägt mit der Peitsche, hat aber keines der Spezialtalente aus „Castlevania X": **Die „Chronicles" sind kein Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch, sondern ein geradliniges Jump&Run ohne Adventure-Anteil.**

Die Statusleiste ist abgespeckt: Du besitzt eine Anzeige für die Lebensenergie und Deinen Vorrat an magischen Herzen, die Du unter Kerzen und Fackeln herauspeitschst. Mit den Herzen aktivierst Du Deine aktuelle Sonderwaffe, Wurfaxt, Dolch oder Giftflasche. Auch eine Taschenuhr lässt sich finden und mit Herzen füttern: Die Zeit im Schloss bleibt stehen, seelenruhig spazierst Du an eingefrorenen Wachen und erstarrten Dämonen vorbei.

Doch zwischen Schlosspark und Draculas Gruft liegen brüchige Wehrgänge und Tunnels mit bluttriefenden Todesmaschinen. Plattformen schweben gemächlich oder kippen plötzlich. Wer jeden Winkel abklopft, findet Heilextras – leider sind sie sehr selten.

Ähnlich wie bei „Mega Man X" übt man knifflige Stellen stundenlang, bis man zum nächsten Rücksetzpunkt oder Mittelgegner kommt. Nach dem Game Over darf man den zuletzt besuchten Level speichern – das spart Frust. Neben Talent musst Du ein Faible für altbackenen Spielspaß (oder eine Mega-Drive-Vergangenheit) mitbringen, um Dich im 2D-Gemäuer angenehm zu gruseln. **Sagst Du zu Retro-Pixeln nicht grundsätzlich nein, sind die „Castlevania Chronicles" eine tolle Herausforderung mit putzigen Animationen, verflixten Bewegungsmustern – vor allem Affen und Vögel rauben einem den Nerv – und einem schrillen Soundtrack.**

PS E

**Castlevania Chronicles**

Jump&Run für Fortgeschrittene

| ca. 80 DM | Konami | 1 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt Memory Card

| Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3 |
|---|---|---|

Schwer, aber fair. Liebevoll gezeichnete Geister und Hintergründe im 8-Bit-Look

Kleiner und spielerisch viel dünner als das geniale „Castlevania X"

Gut ausbalanciertes Jump&Run mit vielen Peitschenduellen und einer Prise Kampfmagie

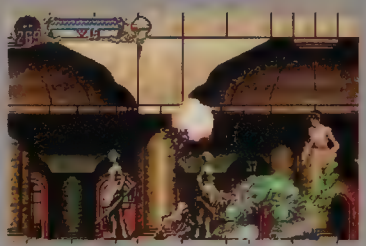
3+

Text: Winnie Forster

## INFO

### „Castlevania"-Serie: Missing Link entdeckt!

Interessant sind die **„Chronicles"** für alle Videospiel-Archäologen: Der wiederbelebte Heimcomputer-Oldie entpuppt sich als bislang unbekanntes Bindeglied zwischen den steinalten, traditionellen Hüpfspielen der Serie (auf dem NES) und zwei bombastischen CD-Action-Adventures Mitte der 90er Jahre: **„Castlevania X"** für die PC-Engine und das gleichnamige Playstation-Sequel. Die „Chronicles" liegen spielerisch und grafisch genau dazwischen, sind fantasievoller als die NES- und Game-Boy-Spiele, aber noch nicht so detailverliebt und komplex wie das „Castlevania X" für die Playstation!



*Noch fantasievoller als „Chronicles": „Castlevania X" gibt's als „Platinum"-Neuauflage!*

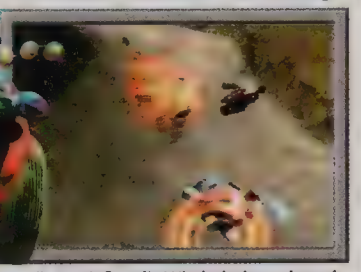
PS

# Hot Wheels EXTREME RACING

**Heiß, lau oder kalt? Die beliebten Spielzeugautos liefern sich Gefechte auf der Playstation.**

*Die grünen Transformator-Felder saugen Dich ein und verändern Dein Fahrzeug – je nach folgendem Streckenabschnitt in ein Auto, Speedboot oder einen Düsenjet*

*Vorm Rennen veränderst Du das Fahrzeug*



*Für Genießer: die Wiederholung danach*

Bis auf den Namen hat „Extreme Racing" mit dem Anfang letzten Jahres erschienenen „Hot Wheels Turbo Racing" nichts gemein. Statt Loopings und Stunts stehen im zweiten Auftritt der Spielzeugautos deren Verwandlungsfähigkeiten im Mittelpunkt.

**Wie im Kult-Spielzeug „Transformers" verändert sich das Aussehen der Flitzer – je nach Streckenabschnitt von Kampf-Buggy über Power-Jet zum Rennboot.** Die im Kurs verteilten Extras (MG, Zielsuchraketen) lassen sich in jeder Form benutzen. Nur die Steuerung stellt sich quer: Auf vier Reifen noch akzeptabel, bereitet Dir die schwammige Lenkung auf Wasser oder in der Luft arge Probleme.

**Optische Abwechslung wurde klein geschrieben – meist sind die Kurse in triste Dunkelheit gehüllt oder langweilen mit schlichtem Verlauf.** Fehlerfrei zeigt sich dagegen die Grafik: Die Effekte sind zwar sehr grobpixelig, dafür überzeugt das Fahrzeugdesign.

Auch Mehrspieler-Fans kommen auf ihre Kosten: Mit bis zu drei Freunden drehst Du Deine Runden – doch mit extrem heruntergefahrenen Grafikdetails.

*Bombenhagel: Fettes Geschütz nimmt die Gegnerfahrzeuge unter Beschuss*

PS E/D

**Hot Wheels: Extreme Racing**
Rennspiel für Einsteiger

| ca. 70 DM | Mattel/THQ | 1-4 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt Memory Card, Multitap

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 4

Viele durchschlagende Extras, solide Optik, Wechsel zwischen drei Fahrzeugformen

Unausgereifte Steuerung, nur maximal vier Fahrer, flache Motiviationskurve

**Der Name hält, was er verspricht, nur Spaß macht's leider nicht: Die heißen Reifen kühlen schnell**

**4**

Text: Michael Stapf

PS

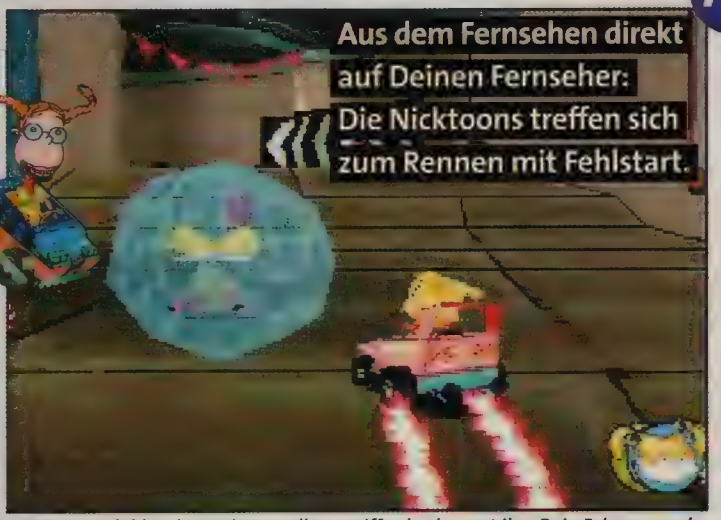
# NICKTOONS RACING

*CatDog (l.) und die Rugrats sind natürlich mit am Start!*

**Aus dem Fernsehen direkt auf Deinen Fernseher: Die Nicktoons treffen sich zum Rennen mit Fehlstart.**

*Da hat wohl der Blitz eingeschlagen: Stimpy verliert die Führungsposition*

*Auf die Plätze verwiesen: Die putzige Blaunase darf nicht aufs Siegerpodest*



*Das Schutzschild wehrt nicht nur alle Angriffe ab – kommt ihm Dein Fahrer zu nah, prallt der Kart unkontrolliert zurück*

Das Rezept ist einfach: Man nehme eine Comic-Lizenz und verwurste sie zu einem simplen Fun-Racer – der bekannte Name wird es schon richten.

„Nicktoons Racing" ist ein solcher Fall. Zwar hat man sich beim Design etwas Mühe gegeben – neben den normalen Extras (Wasserblasen, Kaugummi) kannst Du sogar Energiekugeln einsammeln, die Deinen Kart mit Turbo-Antrieb versorgen. **Doch jegliche Spieldynamik wird schon im Vorfeld rigoros unterbunden.** Kurven nehmen die Wagen zu weitläufig, elegantes Rutschen ist kaum möglich. Ärgerlich wird's, sobald Dich die Gegner ins Visier nehmen: Nach jedem Treffer steht man einige Sekunden still – wer hier noch nicht in Tiefschlaf verfällt, kann sich dafür mit der trägen Steuerung herumärgern.

Langweile auch in den Cockpits: Statt sich gegenseitig zu beharken, schwingen CatDog während des Rennens nur lustlos die Arme – „Wacky Races" zeigt da, wie es besser geht. **Mit schwachen Effekten und seinen platten Texturen kann „Nicktoons Racing" im dichten Fun-Racer-Feld keinen Platz gutmachen. Vom Genre-Schlusslicht „Monster Racer" hebt sich der Comic-Raser nur durch die halbwegs passabel gestalteten Kurse ab.**

*Die Taktik ist klar: Von hinten räumen CatDog mit Bombenwurf das Feld auf!*

PS E/D

**Nicktoons Racing**
Rennspiel für Einsteiger

| ca. 60 DM | Hasbro/Infogrames | 1-2 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt Memory Card

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 5

„Rugrats", „CatDog" und „Hey Arnold" sind für Nickelodeon-Fans ein Begriff

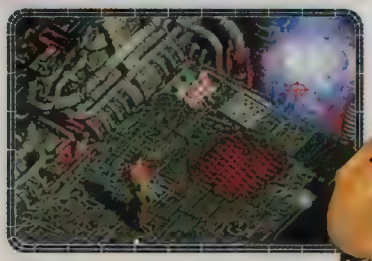
Platte Optik, pixlige Grafikeffekte, träge Steuerung, spielerisch sehr öde

**Der Nächste bitte: Zum Schlussspurt der Playstation haben Fun-Racer-Gurken Hochkonjunktur**

**5**

Text: Michael Stapf

geplant für GBC



Was glitzert denn da? Zax hat einen Haufen nützliche Kristalle gefunden

Zax (r.) und ein freundlicher Planeten-bewohner

Zax erkundet ein von feindlichen Aliens überfallenes Dorf

# ZAX

**Kein Herz für Aliens: In Jowoods neuem Action-Adventure sind die Außerirdischen ganz schön böse...**

Alien-Jäger Zax hat ein ganz einfaches Weltbild: Alles, was mindestens drei Beine hat und womöglich noch grün ist, wird niedergelasert. Schlechte Karten also für solche Außerirdische, denn Zax baut eine Bruchladung auf einem unbekannten Planeten und ist deshalb richtig sauer...

Wie im Genrevorbild „Diablo" steuerst Du den Jägersmann über von schräg oben dargereichte Landschaften und ballerst dabei mit der Maus auf alles, was sich bewegt. So weit, so einfallslos.

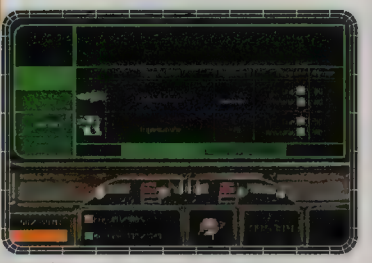
Zum Glück steckt in „Zax" aber mehr Spielspaß, als auf den ersten Blick scheint. **In den sieben unterschiedlichen Landschaften sind haufenweise, zum Teil recht knackige Rätsel versteckt.** Hier muss ein Hebel gedrückt, dort eine Maschine aktiviert werden. Du entkommst unter Zeitdruck einem glühenden Lavastrom oder beschützt von Dir befreite Gefangene.

**Die netten Ideen gehen in „Zax" auch auf über 100 Spielbildschirmen nicht aus. Zusammengehalten wird das schmackhafte Action-Gebräu durch eine stimmige Story und ansehnliche Grafik.** Gehen Zax unterwegs Hitpoints oder Schildenergie aus, gibt's Nachschub im abgestürzten, aber noch funktionsfähigen Raumer. Alternativ dazu sammelst Du die Restenergie von niedergestreckten Feinden auf.

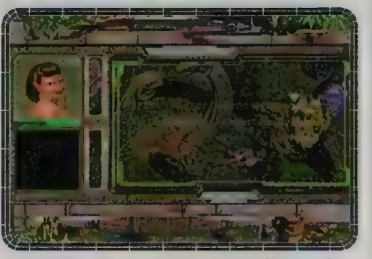
In Deinem Raumer baust Du auch neue Waffen und hilfreiche Gegenstände zusammen – immer vorausgesetzt, Du sammelst zuvor Erze und Kristalle ein, die überall in den Einsatzgebieten versteckt sind. Nur mit diesen Klunkern kannst Du nämlich neue Gerätschaften entwickeln.

Bist Du allergisch gegen Aliens, dann gönn' Dir diesen kurzweiligen und nicht zu schweren Actionspaß.

Knackharte Roboter bekämpfst Du am besten mit dem Plasmawerfer



Mit diesem Menü kannst Du neue Waffen und Gegenstände herstellen



Wichtige Informationen erreichen Dich im Spiel per Bildübertragung

PC D

**Zax**

Action-Adventure für Einsteiger

| ca. 80 DM | Jowood | 1-16 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 860 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 860 MB HD, 3D-Karte

| Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1 |
|---|---|---|

Sehr nette Rätsel, tadelloses Level-design, problemlose Steuerung

Keine Zwischensequenzen, futzelige Übersichtskarte, fader Sound

Flotte Alien-Brutzelei, prima präsentiert und noch dazu mit inhaltlichem Tiefgang

2+

Text: Volker Weitz

## Das Waffenarsenal

Leichte Laserpistole: Hohe Feuerrate, aber leider nur geringer Schaden

Plasmawerfer: Schleudert Energiebälle, die großen Schaden anrichten

Raketenwerfer: Feuert panzerbrechende Munition. Jedoch sehr lange Ladezeiten

Schwere Pistole: Mittlerer Schaden. Verbraucht eine Menge Munition

Granatenwerfer: Distanzwaffe mit großem Wirkradius und langer Ladezeit

PS2

# Age of Empires II

## Feldherren vor den Screen: Der König der Strategiespiele ist im Anmarsch!

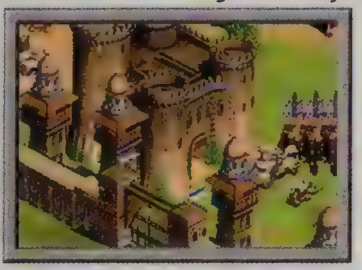
*Attacke! Mit bis zu 100 Einheiten bläst Du zum Sturm auf die Festung des Gegners*

Millionen von PC-Besitzern konnte Microsoft mit seinem Echtzeit-Strategiespiel „Age of Empires II" schon als Fans gewinnen. Nachdem die Dreamcast-Version eingestellt wurde, liefert Konami auf der Playstation 2 nun die erste Konsolenfassung. **Aus 13 Kulturen – darunter Kelten, Chinesen und Byzantiner – wählst Du eine aus und führst sie zwischen 600 und 1600 nach Christus in die Schlacht.** Steht eine einfache Infrastruktur, bereitest Du Dich auf den Krieg vor. In jeder Epoche stehen dabei andere Truppentypen zur Verfügung.

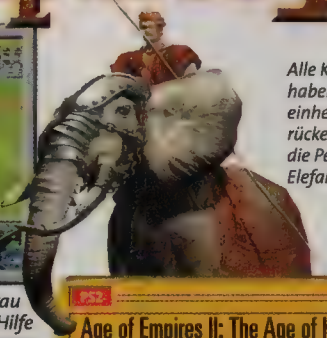
Doch sobald man sich ins Kampfgetümmel stürzt, macht sich schlagartig Ernüchterung breit: **Wegen der geringen Auflösung des Fernsehers und eines Menübalkens, der sich nicht ausblenden lässt, ist Übersicht auf dem Schlachtfeld ein Fremdwort.** Darüber hinaus ruckelt die Grafik schon bei kleineren Scharmützeln. Wer keine USB-Maus und -Tastatur besitzt, verzweifelt in der Hitze des Gefechts schnell an der umständlichen Steuerung: **Wichtige Funktionen, wie die Anwahl festgelegter Einheitengruppen, sind mit dem Gamepad allein gar nicht verfügbar.**

Dem PC-Original wird die Umsetzung nicht gerecht. Vollblutstrategen greifen aus Mangel an Alternativen trotzdem zu.

*Figuren der Geschichte, wie die Jungfrau von Orléans, brauchen dringend Deine Hilfe*



*Eine so gut befestigte Stadt ist für den Gegner nur äußerst schwer zu knacken*



*Alle Kulturen haben Spezialeinheiten. So rücken etwa die Perser mit Elefanten an*

PS2 | D

**Age of Empires II: The Age of Kings**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM | Microsoft/Konami | 1-4 Spieler

- unterstützt USB-Maus, USB-Tastatur

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Viele verschiedene Einheiten, deutliche Unterschiede bei den Kulturen

Viel zu unübersichtlich, langsame Grafik, mit Joypad nicht wirklich spielbar

Vom Superhit zum Weggucker: Auf der PS2 muss der PC-Hit viel von seinem Charme einbüßen

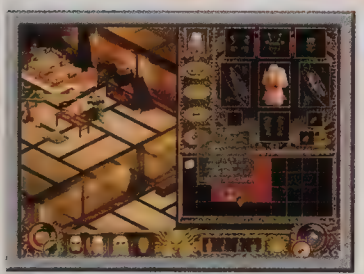
**3+**

Text: Daniel Blank

bereits getestet für PC 1

PC

# Throne of Darkness



*Welche Waffe ist die beste? Mit diesem Menü rüstest Du Deine Männer aus*

*Stillgestanden! Die Samurai richten sich nach Deinen Formationsbefehlen*

## Ohne Fleiß kein Reis: Mit sieben Samurai gegen den Rest von Japan.

Dass sich ein Teil des Programmierteams aus kampferprobten „Diablo"-Recken rekrutiert, merkt man „Throne of Darkness" an. **Genau wie in Blizzards Vorbild heißt es auch hier: Metzeln, was die Schwerter hergeben.** Allerdings bist Du nicht allein unterwegs, sondern hältst eine Vierertruppe unter Kontrolle. Dein Quartett stellst Du aus sieben Samurai zusammen, die alle mit speziellen Fertigkeiten glänzen. Im Angebot sind Ninjas, Schwertkämpfer, Berserker, Zauberer und Bogenschützen.

Der Anführer wird direkt von Dir gesteuert, Deine drei Kollegen recht clever vom Computer geführt. Damit die Übersicht im Kampfgetümmel nicht flöten geht, kannst Du die Truppe in zwölf Formationen in die Schlacht führen. Leider werden die Aufstellungen bei Richtungswechseln nicht übernommen, was zu leichten Orientierungsschwächen führt.

Die Handlung setzt sich aus zwölf umfangreichen Hauptaufgaben zusammen, ein paar Zusatzaufträge sorgen für Kämpferkurzweil. Wie bei „Diablo" findest Du reichlich Waffen und Rüstungen, mit denen Deine Japanohelden prima aufgemotzt werden. Leider schwächelt das unverwüstliche Spielprinzip in der Präsentation. Die vorwiegend dröge und stumpfbraune Grafik verbindet man nicht unbedingt mit dem Land des Lächelns und der Kirschblüte.

*Leider vorwiegend braun: Die japanische Landschaft ist unschön ausgefallen*

PC | E/D

**Throne of Darkness**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Vivendi Universal | 1-8 Spieler

*Min.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 600 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 256 MB RAM, Win 95, 1,2 GB HD, 3D-Karte

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 2

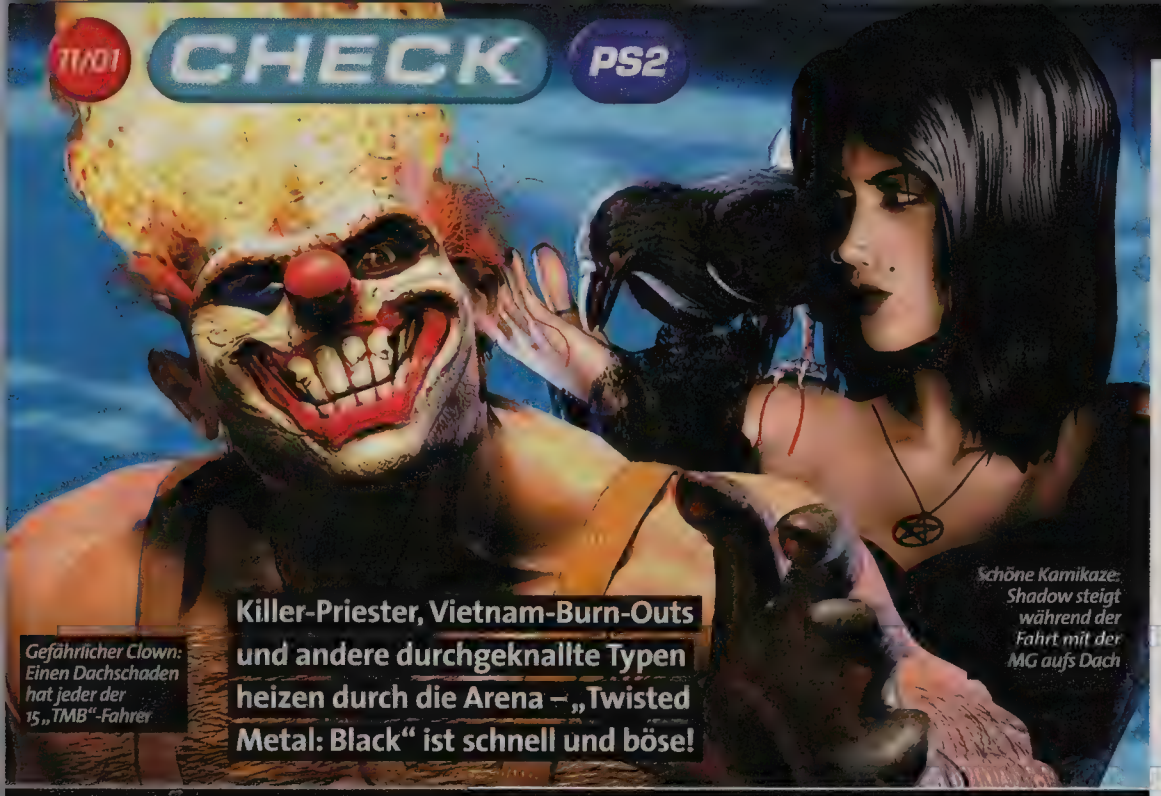
Schönes Szenario, viele Aufgaben und Miniquests, netter Formations-Editor

Enttäuschende Präsentation, langatmige Charakterverwaltung

Motivierende und spielerisch reichhaltige Japano-Klopperei in grafisch dröger Asienkulisse

**2-**

Text: Volker Weitz

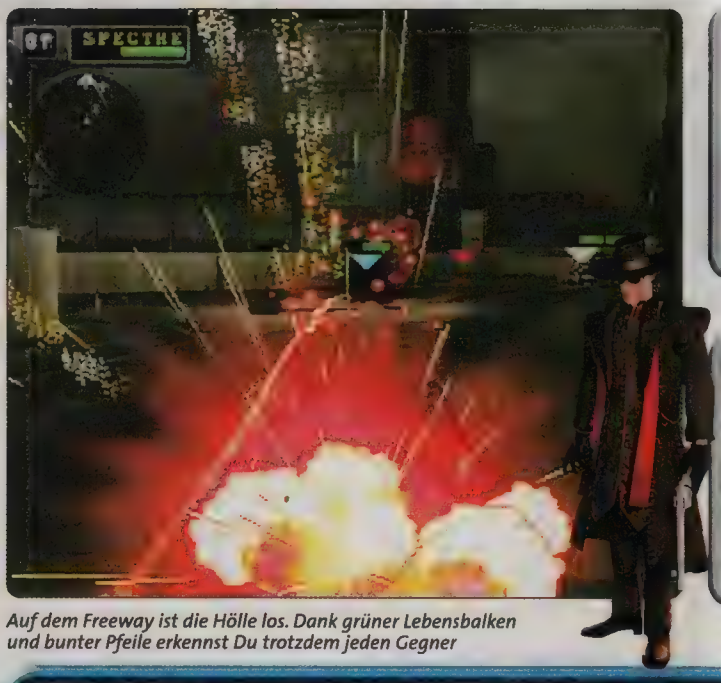


Gefährlicher Clown: Einen Dachschaden hat jeder der 15 „TMB"-Fahrer

Schöne Kamikaze: Shadow steigt während der Fahrt mit der MG aufs Dach

**Killer-Priester, Vietnam-Burn-Outs und andere durchgeknallte Typen heizen durch die Arena – „Twisted Metal: Black" ist schnell und böse!**

# twisted metal: BLACK




Auf dem Freeway ist die Hölle los. Dank grüner Lebensbalken und bunter Pfeile erkennst Du trotzdem jeden Gegner

Kein Kamera-Gefummel: Dicht von hinten ist die einzige „Twisted Metal"-Ansicht

Überleben im Chaos: Check den Level und merk Dir, wo welches Extra erscheint

## Amok-Architektur

**Die Ruinen von „Twisted Metal" sind nicht tot: Du bretterst durch Holzwände und manchmal öffnen sich Dir auch von alleine neue Wege.**

Im Schiffsladeraum eingeschlossen! Der Kampf beginnt. Erst nach Minuten...

...öffnet sich das Tor aufs Transporter-Deck. Am Bug brechen sich die Wellen

Legt das Schiff an, entbrennt der letzte Kampf der Überlebenden im Hafen

Spezialangriff auf Knopfdruck: Der Eiswagen verwandelt sich in einen Mech!

Das Prinzip ist einfach: Nicht durch Überlegung, sondern mit Reflexen und Fahrzeugbeherrschung überlebst Du den Zusammenstoß der Gasfuß-Psychopathen. Bereits seit 1995 wird die Zerstörung zelebriert – eine Story kennt „Twisted Metal" nicht.

Ganz in Schwarz: Das PS2-Update beginnt mit melancholischer „Rolling Stones"-Gitarre und Schreckensbildern. **In der Garage warten 15 wahnwitzige Vehikel: Crash-Coupé, Todes-Taxi und Müllwagen unterscheiden sich durch Panzerung, Geschwindigkeit und Power sowie durch ihre durchgeknallten Fahrer:** Schutz- und furchtlos braust Mr. Grimms Motorrad durchs Inferno, während Sweettooth seinen Laster auf Tastendruck in einen Mech mit Clown-Visage verwandelt.

Jeder beginnt die Schlacht mit mickriger MG, erst die verstreuten Extrawaffen verwandeln die Fahrzeuge in vernichtende Monster, die zielsuchende Raketen ans Heck ihrer Mitspieler hängen. Geübte Fahrer nutzen Energie-Attacken: Wie in einem Fightspiel setzt Du auf dem Steuerkreuz Kommandos zur Trockeneis-Salve oder einer zeitlich begrenzten Tarnkappe zusammen.

**Vom Schrottplatz bis zum Gefängnisfrachter: Mit Streaming-Technologie werden laufend neue Landschaftsmerkmale in den PS2-Speicher geladen – die Action in den elf Arenen läuft dabei ungebremst weiter.** Die von den Explosionen grandios ausgeleuchteten Levels sind mit geheimen Passagen gespickt: Durch Sprünge und wuchtige Waffen schafft man sich neue Wege und entdeckt noch unberührte Extras.

Die Gewalt selbst ist sinnlos und nur etwas für abgebrühte Actionfans. **Ansonsten beweist „Twisted Metal: Black", dass 360°-Schlachten auch im Solo-Modus und mit Autos funktionieren – vor allem, wenn die Computerfahrer ausgeschlafen fahren.** Die Bots spüren Dich überall auf und verfolgen Dich bis in die oberste Etagen der smogvernebelten Downtown – verstecken kannst Du Dich in diesem Spiel nicht.

PS2 | USK 16 | D

**Twisted Metal: Black**

3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

| ca. 120 DM | Sony | 1-4 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt 8-MB-Card, Multi-Tap

| Grafik | Sound | Dauerspaß |
|---|---|---|
| 2 | 2 | 3 |

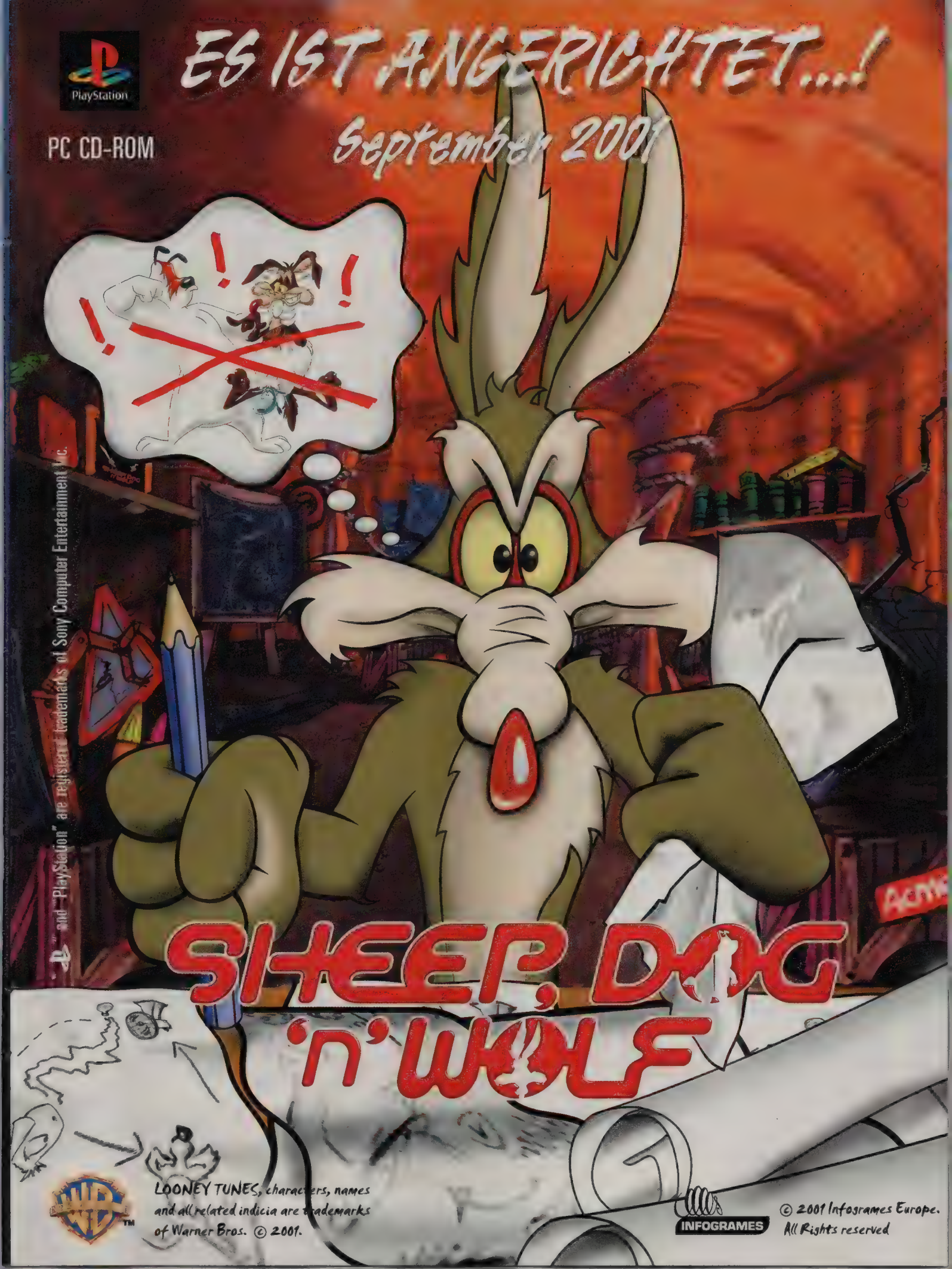
Tempo, Partikeleffekte und Weitsicht: Die Streaming-Technik sorgt für riesige Levels!

Menschen befinden sich in der Arena – das macht die Action unnötig brutal

**Mad Max spielt „Driver": 3D-Endzeitschlacht mit riesigen Levels und irren Gegnern**

**2**

Text: Winnie Forster


PlayStation
PC CD-ROM
ES IST ANGERICHTET...!
September 2001
SHEEP, DOG 'N' WOLF
"PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.
INFOGRAMES
© 2001 Infogrames Europe. All Rights reserved

SCREENFUN AWARD

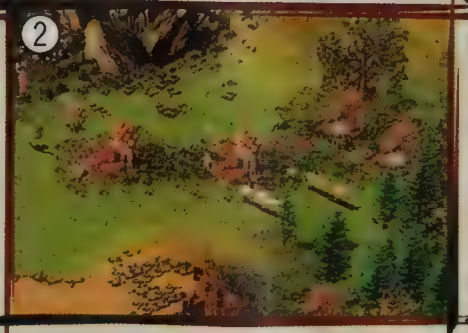
„In seiner Burg den Rittersmann kein Schurke überraschen kann" – gültige mittelalterliche Weisheit!

# Stronghold

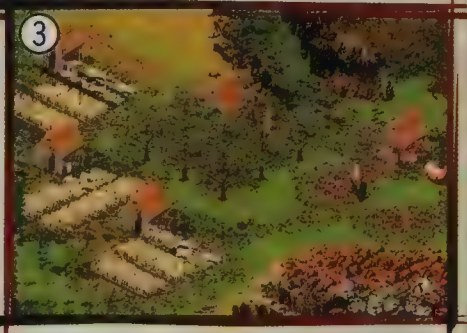
*Rat mal, wer zum Essen kommt! Ein unfreundlicher Nachbar steht mit seiner Invasionsarmee vor den Toren Deiner Festung*

## My Burg is my Castle

*Du startest Dein Imperium mit Bergfried, Lagerraum, einem Kornspeicher und ein paar Hütten*



*Holzfäller und Jäger schwärmen aus, um erstes Essen und wichtiges Baumaterial zu beschaffen*



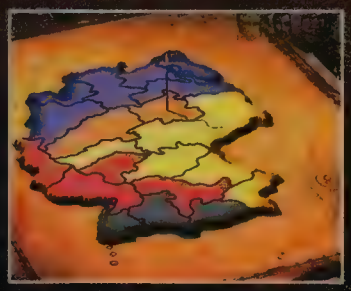
*Dank Kornfeldern, Obstplantagen und Viehkoppeln bereicherst Du das Nahrungsangebot für Deine Truppe*

*Im Steinbruch wird Baumaterial für Deine Mauern gehauen und von Ochsen abtransportiert*

*Steinmetze und Freimaurer beginnen mit der Errichtung eines schützenden Mauerwerks*

*Die Mauern stehen, die Zinnen sind von Bogenschützen besetzt. Der Feind kann kommen*

*Bauplan: Bis so ein Prachtstück in der Landschaft steht, heißt es eifrig Steine klopfen und Rohstoffe sammeln*



*Die Karte der Kampagne. Ist alles schön lila, dann hast Du gewonnen*

*Mit dem Editor vermagst Du eigene Landschaften und Szenarien zu basteln*

Machen wir uns nichts vor, das Leben auf einer Ritterburg war alles andere als romantisch. Durch die Fenster pfiff der Wind, auf den Plumpsklos hat's gemüffelt, und Strohmatratzen sind auch nicht grade das Gelbe vom Ei. Richtig mies wurde es, wenn der Nachbar mit ein paar motivierten Freunden vor den Toren stand und Einlass begehrte. Dann wurde zu den Waffen geblasen und oft monatelang bitterböse verteidigt.

Wie's wirklich zuging bei unseren Altvorderen, das kannst Du mit „Stronghold" sehr realistisch nacherleben. **Wie im Genrekollegen „Age of Empires" hegst und pflegst Du ein mittelalterliches Mini-Volk.** Du eilst dabei mit Deinen Getreuen von Sieg zu Sieg und durch 21 Missionen. Es sei denn, Du versagst. Dann wartet der Scharfrichter auf Dich. Damit es nicht so weit kommt, baust Du in Echtzeit eine funktionierende Infrastruktur, sammelst Rohstoffe und bastelst nebenbei an einer schicken Ritterburg.

In jeder Mission lauert irgendwann der Feind. Um den zurückzuschlagen, arbeitest Du mit 20 unterschiedlichen Kampfeinheiten, die Du zuvor produzierst. **Tunnelbauer machen gegnerische Mauern mürbe, Lanzenträger und Bogenschützen wachen auf den Zinnen und Priester sorgen für moralischen Beistand.**

Deine taktischen Möglichkeiten sind gewaltig: Du kannst etwa Fallen und Feuergruben bauen, den Gegner mit siedend heißem Pech empfangen oder seine Einheiten mit Katapulten in Grund und Boden ballern. Auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe ist das auch für Einsteiger mit Ehrgeiz zu schaffen, gehobene Ansprüche werden fürstlich im Profi-Modus bedient. Und verspürst Du keine Lust auf kriegerische Auseinandersetzungen, dann bietet eine eigenständige zweite Kampagne rein wirtschaftliche Herausforderungen.

Ein brauchbares Tutorial, ein freier Baumodus und 18 historische Belagerungen von echten Burgen machen den Echtzeit-Schmaus komplett. **Dass die Grafik mit nur zwei Zoomstufen und vier festen Perspektiven etwas schwächelt, trübt den Spielspaß nicht im Geringsten.** Spätestens wenn der Feind sich am Rande der Spielfläche zeigt und Du Deine Ritter aufmarschieren lässt, kommt Freude auf. „Stronghold" bietet extreme Spieltiefe, eine tolle Atmosphäre und sympathische Mini-Helden. Kaufen!

PC D

**Stronghold**

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

| ca. 80 DM | Take 2 | 1-8 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 750 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 256 MB RAM, Win 95, 750 MB HD, 3D-Karte

| Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1 |
|---|---|---|

Enorme Spieltiefe, originelle Missionen, 18 historische Burgen, guter Sound

Nur zwei Zoomstufen, keine Forschung, teils unglückliche Perspektive

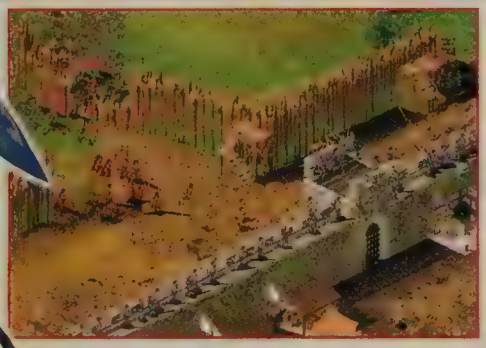
Unwiderstehliches Gebräu aus extrem spannenden Aufbau- und Kampfelementen

**1**

Text: Volker Weitz

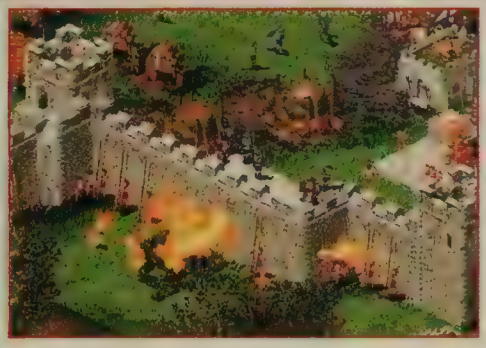
# Viel Feind, viel Ehr'

## Weg mit den Leitern



*Der Feind stürmt mit Leitertruppen vor. Zur Abwehr stationierst Du auf den Zinnen Deiner Burg einen Trupp aus Bogenschützen und Lanzenträgern. Die Leitern werden von Deinen Soldaten weggestoßen – der Angriff misslingt*

## Schön heiß

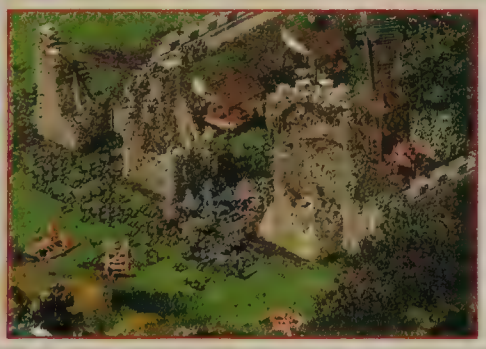


*Bereite den feindlichen Truppen einen warmen Empfang: Such in den umliegenden Sümpfen nach einer Petroleumquelle. Wenn Deine Verteidiger siedendes Öl von den Burgzinnen schütten, kommt jeder Angriff zum Erliegen*

## Turmhoch

*Mit einem hölzernen Belagerungsturm kannst Du gegnerische Burgmauern stürmen. Deine Turmbesatzung sollte dabei aus Rittern und Lanzenträgern bestehen. Vorsicht, wenn der Gegner Brandpfeile einsetzt!*

## Weich geklopft



*Auch Katapulte erweisen sich als äußerst praktisch. Damit kannst Du aus sicherer Entfernung die Mauern der Gegner zerlegen. Anschließend erstürmt Deine Ritterarmee die feindliche Festung – Der Sieg ist Dein*

11/01 CHECK PS2

Typisch: Die Spieler haben immer nur Augen für den Ball

Do hilft kein Springen und kein Strecken – dieser Ball zappelt im englischen Tor!

Schulterzucken: Nach jedem Foul spielt der Verursacher das Unschuldslamm

# PRO EVOLUTION SOCCER

**Sony hat mit „TIF 2002" kräftig vorgelegt. Doch Konami hält souverän dagegen: „Pro Evolution Soccer" ist Realismus pur!**

Gegen so einen präzisen Kopfball aus nächster Nähe hat der Torwart keine Chance

Detailverliebte Sportarenen: Münchens Olympiastadion in seiner vollen Pracht

Grenzenlose Freude nach jedem Treffer: Paris' Goalgetter Anelka macht's vor!

Nicht nur aufs Aussehen kommt es an – auch die inneren Werte zählen: Im Gegensatz zur Genre-Konkurrenz „FIFA Soccer" galt „Pro Evolution" niemals als Präsentations-Aushängeschild. Vielmehr war es die nahezu grenzenlose Spieltiefe, die echte Fußballfans begeisterte.

**Der dritte Teil der „Pro Evolution"-Serie startet gut gerüstet in den Dreikampf der 128-Bit-Fußball-Spiele**: Im Gegensatz zu „FIFA 2002" und „TIF 2002" spricht die äußerst anspruchsvolle Simulation hauptsächlich Profis an. Dabei bietet die verbesserte Steuerung zahllose neue Möglichkeiten an: So kannst Du erstmals mit dem rechten Analog-Stick einen Pass in beliebiger Richtung schlagen. Zwei unterschiedliche Spurt-Tasten erlauben Dir zudem entweder ballnahes oder sehr schnelles Dribbeln.

Neben zahlreichen Turnier- und Pokalvarianten steht wieder der Meister-Liga-Modus im Mittelpunkt. Das Herzstück von „Pro Evolution" motiviert über Monate: **Kämpfe Dich mit einem Team Deiner Wahl in der Tabelle nach oben, verdiene durch Siege Punkte und kauf Dir daraus einen Kader aus Superstars zusammen!**

A propos Superstars: Die fehlende FIFA-Lizenz bleibt die große Schwäche des Konami-Kicks. Originalteams gibt es nicht, und wegen der beschränkten FIFPro-Rechte stimmen auch nur die Namen der europäischen Spieler – südamerikanische Ballzauberer (Elber, Amoroso) bleiben anonym. Abhilfe schafft zum Glück der integrierte Editor, mit dem man problemlos jeden Spieler wieder ins rechte Licht rückt.

Grafisch bleibt „Pro Evolution" knapp hinter „TIF 2002" zurück. Die Animationen sind zwar einen Tick lebensechter und umfangreicher, dafür überzeugt Sonys Fußball-Sim mit schöneren Spielermodellen und interaktiver Zuschauerkulisse. Auch die bekannten Eurosport-Kommentatoren leiden etwas an Wortschatz-Mangel.

**Hinterhältige Trikotzupfer, abgefälschte Bananenflanken und trickreiche Ballannahmen: „Pro Evolution" macht einfach Spaß.** Die sich jedes Mal von Neuem ergebenden Spielsituationen suchen ihresgleichen – abwechslungsreicher ist kein anderes Fußballspiel.

PS2 D

**Pro Evolution Soccer**

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

| ca. 120 DM | Konami | 1-8 Spieler |
|---|---|---|

- unterstützt 8-MB-Card, Multitap, Dual Shock

| Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1 |
|---|---|---|

Motivierende Master-Liga, tolle Stadion-Optik, extrem realistischer Spielverlauf

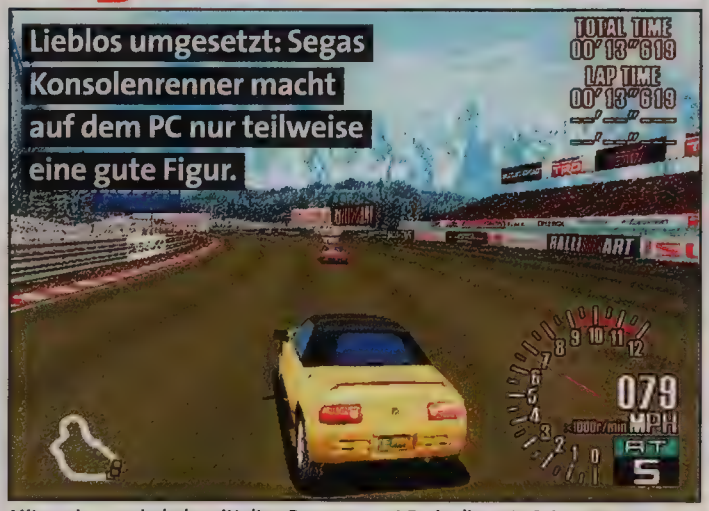
Mittelmäßiger Sound, Einsteiger werden von der Komplexität erschlagen

Fußball-Fans haben gut lachen: „Pro Evolution" ist ein weiterer PS2-Kick der Extraklasse!

1

Text: Michael Stapf

# Sega GT




*Mit so einem minderbemittelten Renner musst Du in die erste Saison starten*

*Das Garagenmenü erlaubt Zugriff auf neue Wagen und Tuning-Funktionen*

*Der Autohändler hat über 100 Wagen in seinem Angebot*

Auf der Dreamcast gehörte „Sega GT" zu den Rennspiel-Highlights. Es bot sich also für den japanischen Hersteller an, auch eine PC-Version an den Start zu schicken. Inhaltlich hat sich dabei an dem kurzweiligen Rennvergnügen nichts verändert.

Wie gehabt gehst Du mit über 100 Wagen von 17 Originalherstellern ans Werk. Nachdem Du in vier sehr leichten Prüfungen Deine Fahrerlizenzen erworben hast, kannst Du ein Wägelchen für die eigentlichen Rennen aussuchen. **Leider sind anfangs nur 10.000 Dollar auf Deinem Konto. Bis auf ein paar mickrige Gebrauchtwagen ist also noch nichts drin.** Zum Glück gibt's für jedes gefahrene Rennen ein bisschen Bargeld. Das kannst Du sparen und dann einen besseren Wagen kaufen.

Alternativ dazu kannst Du Deinen Startwagen tüchtig aufmotzen. In der Tuning-Abteilung von „Sega GT" werden Hunderte von Modifikationen und Verbesserungen bereitgehalten. So kannst Du Dir im Laufe der Zeit Deinen Wunschboliden zusammenbasteln. Das macht auch auf dem PC mächtig viel Spaß.

Weniger erfreulich ist die technische Umsetzung. Die für PC-Verhältnisse eher spärliche Grafik verzichtet nicht auf sanfte Ruckelattacken, der Sound ist zum Einschlafen. Schade um das nette Spiel.

PC | E

**Sega GT**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

| ca. 80 DM | Empire Interactive | 1-2 Spieler |
|---|---|---|

*Min.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 520 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 520 MB HD

| Grafik | Sound | Dauerspaß |
|---|---|---|
| 3 | 3 | 2 |

+ Viele Tuning-Möglichkeiten, sehr viele Wagen, einfache Steuerung

– Dröge Menüs, Grafik ruckelt teilweise, langweilige Musik, dumpfer Sound

**Etwas lieblose Konsolenumsetzung mit einigen technischen Kolbenfressern**

3+

bereits getestet für DC 1

Text: Volker Weitz

GAME BOY COLOR

## Colin McRae Rally

**Rennspiel für Fortgeschrittene**

ca. 70 DM | THQ | 1-2 Spieler

*Unansehnlich, aber flott: Dein Wagen ist der gelbe Klotz in der Mitte*

Rase mit Sicht von schräg oben über 25 Pisten, Dein Kopilot sagt alle Kurven an: „Colin McRae Rally" ist ein flottes Rennspiel – Du kannst Dein Fahrzeug wegen seiner kleinen Darstellung aber nur schwer ausrichten, denn Motorhaube und Heck unterscheiden sich nur bei genauem Hinsehen. Mickrig ist die Tuning-Werkstatt: Reifen, Lenkung und Übersetzung werden per Balken bestimmt. Turbulent ist der Zweispieler-Modus: Per Linkkabel drängst Du den Gegner in den Graben.

Flotte Rallye in Iso-Perspektive mit Digi-Kopilot, aber klobigem Wagen **3+**

## Die Völker

**Action-Adventure für Einsteiger**

ca. 70 DM | JoWooD | 1 Spieler

*„Die Völker" fassen sich kurz: Die Texte sind knapp und unpersönlich*

In der Game-Boy-Version von „Die Völker" sprintest Du in drei Kapiteln mit Keulenschwinger Palemmos, Amazone Hamani und Wüstennomade Kassas zum magischen Steinkreis, um dort einen Drachen niederzustrecken.

Unterwegs schicken Dich Zauberer und Weise auf 19 Mini-Missionen: Erforsche geheimnisvolle Canyons, birg magische Artefakte und vermöble Trolle. Mit den vielen Geheimnissen, Rätseln und Bonusschätzen der „Zelda"-Abenteuer kann das Action-Adventure aber nicht mithalten.

Drolliges Adventure im „Völker"-Umfeld mit simplen Missionen **2**

*Taktik schon bei der Wahl der Führung: Jede Figur hat eine besondere Fähigkeit*

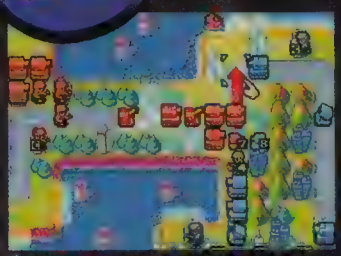
*Hübsche Hilfe: Neue Spielelemente erklärt Dir Commander Nell*

*Eiskalt erwischt: General Olaf beschwört einen Schneesturm*

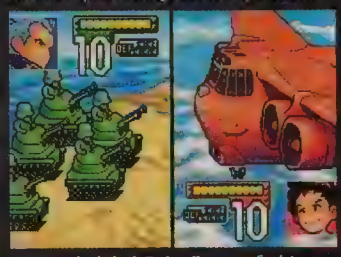
## ADVANCE WARS

**Strategiespiel für Einsteiger bis Profis**

**Der Game Boy zieht in die Schlacht: Besiege CPU-General Olaf oder drei Freunde mit strategischer Hinterlist.**



*Erfolg ungewiss? Dank Batterie lässt sich der Spielstand jederzeit speichern*



*Hautnah dabei: Beim Feuergefecht zitterst Du mit Deinen Truppen*

Die exzellenten „GB Wars"-Spiele gibt's nur in Japan, der Nachfolger „Advance Wars" erscheint nun auch in Europa.

Zu Beginn erklärt die blonde Nell Truppentransport, Nachschub- und Ablenkungsmanöver – leider nur in englischer Sprache. Rundenweise ziehst Du die Einheiten, jede Schlacht dauert 15 bis 60 Minuten. Panzer und Hubschrauber bilden die Vorhut. Ihnen folgen schwere Geschütze und die Infanterie, die Städte und Fabriken besetzt. Neun Offiziere helfen Dir mit ihren Talenten: Andy stärkt angeschlagene Verbände, Max hebt die Moral mit einer Feuerrede.

In dem „Campaign"-Kampf gegen General Olaf oder der Mehrspieler-Schlacht gegen drei Kumpels konterst Du Artillerie mit Luftangriff und Kreuzer mit U-Boot-Zange. Hinterhältige Finten lassen die grauen Zellen rauchen: Mit 115 Schlachtfeldern, Editor und Profi-Optionen (begrenzte Sicht und Einkommensregler) unterhält „Advance Wars" länger als jedes andere Handheld-Spiel.

ca. 100 DM | Fintanta | 1-4 Spieler

*unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel*

Grafik **3** | Sound **2** | Dauerspaß **1**

Trickreiche Schlachten fordern Grips und Entschlossenheit, jederzeit speicherbar

Lästig: Profis müssen sich erst durch die Einführung klicken

Hinterhalte und Sturmangriffe: „Advance Wars" ist der Strategiekönig für die Hosentasche **1**

*Optimale Treffer werden mit extra „Nice Shot"-Power belohnt*

*Zielen aus der Vogelperspektive: Berechne Wind und Drall*

## ESPN Final Round Golf

**Sportspiel für Einsteiger**

**Künstlicher Rasen für gestresste Schüler: Konami optimiert „JGTO Golf Masters" mit ESPN-Lizenz für den Westen.**

Vom „Evergreen Country Club" ins Desert Valley: Auf fünf Kursen mit je 18 Löchern schlägst Du den Ball durchs Grün. „ESPN Final Round Golf" ist ein einfaches Golfspiel – die 14 Sportler unterscheiden sich kaum, wählen automatisch den passenden Schläger und putten schon beim zweiten Versuch.

Die Modi sind karg. Man spielt die fünf Kurse als Turnier oder Match, der einzige Unterschied ist die Platzierungsliste nach jedem Loch: Prüfungserfahrene „Mario Golf"-Spieler vermissen einen anständigen Karrieremodus. Auf Dauer fehlt die Herausforderung, doch das unkomplizierte Golf eignet sich prima für Mehrspieler-Turniere: Per Linkkabel kannst Du gegen Freunde putten.

ca. 100 DM | Konami | 1-4 Spieler

*unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel*

Grafik **3** | Sound **3** | Dauerspaß **4**

Der unkomplizierte Mehrspieler-Sport erheitert auch Handheld-Gegner

Fade Einspieler-Modi, witzlose Optik, zu einfach für Durchschnittszocker

Mehrspieler-Golf „zum Weitergeben": Alleine enttäuschen die faden Gegner und platten Modi **3**

*Vorsicht: Auf dem Lavaplaneten züngeln tödliche Feuerwürmer*

*In den Weltraum-Levels flitzt Du durch Meteoritenfelder und Geschossringe*

# Iridion 3D

**Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis**

**Das erste Advance-Spiel aus Deutschland: Die Macher von „Käpt'n Blaubär" (Game Boy) protzen mit 3D-Zoom.**

Nimm mit Deinem Jäger außerirdische Eindringlinge ins Visier: Ballere auf Bomber und Geschütze, weiche Meteoriten und Wasserfontänen aus. Die rasante 3D-Optik haut Dich vom Hocker: Eine unsichtbare Kamera folgt dem Schiff durch Bunkerschächte und Verteidigungslinien. Aliengeschwader und Raketen rasen auf Dich zu – in den sieben Levels brennt ein atemberaubendes Effekte-Feuerwerk ab.

Gleiche Gegnerformationen und fade Extrawaffen langweilen aber: Die Letzteren unterscheiden sich nur durch ihre Stärke, man vermisst Lenkraketen, Bomben und Streuschuss. Außerdem verlaufen die Levels zu monoton: Nach einer Stunde legt der Spieler den Advance zur Seite!

ca. 100 DM | THQ | 1 Spieler

*unterstützt Passwort*

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 5

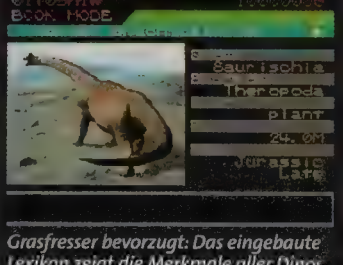
+ Bombastische 3D-Optik und groovige Stereo-Beats…

– …kaschieren fade Levels und plumpe Extrawaffen nur kurzfristig

Spektakulär inszenierte 3D-Ballerei, die mit Effekten protzt, aber kaum Abwechslung bietet

**4**

*Während die Besucher herumwuseln, checkst Du Einnahmen und Kosten*



*Grasfresser bevorzugt: Das eingebaute Lexikon zeigt die Merkmale aller Dinos*

# Jurassic Park III: Park Builder

**Simulation für Fortgeschrittene**

**Dino-Zoo im „Theme Park"-Stil: Konami bringt die zweite Filmumsetzung zu „Jurassic Park III".**

Mit dem Startkapital bezahlst Du Archäologen und Mediziner, die Saurier-DNA ausgraben und daraus 140 Attraktionen für den Park klonen. Straßen und Käfige des Dino-Rummelplatzes werden aus der Sicht von schräg oben errichtet. Damit die Kasse gut klingelt, baust Du Hotel und Restaurants, Springbrunnen machen die Anlage zum Urlaubsparadies. Du organisierst Busfahrten und entwickelst Kuscheltiere für den Souvenirladen.

Die Mischung aus Parkgestaltung und Umsatzoptimierung erinnert an „Theme Park" und ist langfristig unterhaltsam. Dumm nur, dass die 140 Dinos nie im Park herumhüpfen! Außerdem fehlt neben einem Tutor auch ein konkretes Spielziel.

ca. 100 DM | Konami | 1 Spieler

*unterstützt Batterie-Speicher, Linkkabel*

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Dauerbrenner: Wer einmal am Park herumbastelt, hört so schnell nicht mehr auf

– Zu viel Papierkram: Menüs und Statistiken erschlagen Dich

Parkmanager mit DNA-Suche: Das Spielprinzip motiviert, Du verirrst Dich aber in den Menüs

**2-**

*Schleudere dem stampfenden Maya-Geist Deinen Bumerang um die Ohren*

*Wenn's eng wird, Kopf einziehen: Auf der Lore ist jeder Fehler tödlich*

# Pitfall: The Mayan Adventure

**Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis**

**„Pitfall Harry" wurde vom Maya-Geist entführt: Rette Deinen Vater aus dem Dschungel.**

Das „Mayan Adventure" ist die Fortsetzung zum 80er-Jahre-Oldie „Pitfall". Nach PC-, Super-NES- und Mega-Drive-Update wandert sie jetzt Richtung Hosentasche.

Dein Held springt aus der Seitenperspektive durch zehn Levels. Skorpion und Golem erledigst Du mit Peitsche, Bumerang und Steinen. Mit Flucht vor der Steinkugel und Seilbahn-Hangelei ist „Pitfall" ein schnelles Hüpfspiel mit vielen Überraschungen. Die düstere Optik macht das Abenteuer aber unfair: Im Busch sind die grünen Schlangen kaum zu erkennen – ihre winzigen Giftspucker fallen Dir erst zu spät auf. Auch bei den Geheimnissen hat THQ gespart: Der 8-Bit-Klassiker ist im Advance-Abenteuer nicht eingebaut.

ca. 100 DM | THQ | 1 Spieler

*unterstützt keine weiteren Funktionen*

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Flucht vor Krokodilen sowie Schatzsuche prüfen Timing und Grips mit viel Witz

– Giftspucker und Gegner sind im düsteren Dschungel schwer zu erkennen

Das abenteuerliche Jump&Run unterhält mit viel Klamauk, aber die düstere Grafik nervt

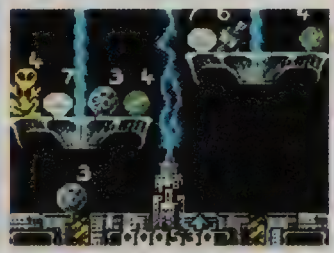
**3**

## GAME BOY COLOR

# Keep the Balance

**Puzzlespiel für Einsteiger**

ca. 70 DM | JoWooD | 1 Spieler



*Bring die Waage ins Gleichgewicht – schick Ball und Alien in die Schale*

Balance ist im Puzzlespiel des deutschen Herstellers Neon gefragt: Auf der Waage liegen Früchte, Salzstreuer und Casinochips, das exakte Gewicht steht jeweils drauf. Du belädst die Waage mit Gegenständen vom Lieferband, um sie ins Gleichgewicht zu bringen.

Junge Spieler trainieren mit der Puzzelei Kopfrechnen, ältere Spieler fühlen sich unterfordert. Zudem vermisst man Spielvarianten und das Linkduell: „Keep the Balance" ist zwar eine nette Tüftelei, doch nach ein paar Runden fehlt die Abwechslung.

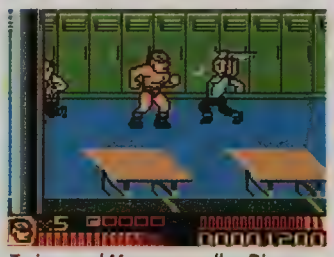
Ein Puzzle, bei dem sich Gehirnakrobaten schnell unterfordert fühlen

**4**

# WWF Betrayal

**Fightspiel für Fortgeschrittene**

ca. 70 DM | THQ | 1 Spieler



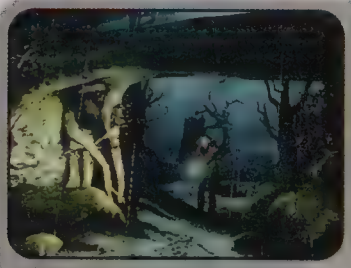
*Trainer und Manager wollen Dir ans Leder: Verteil einen Satz heiße Ohren!*

Fightscroller für Wrestlingfans: Steve Austin und Rock stürmen Parkplatz und Backstage, um die entführte Stefanie zu befreien. Du vermöbelst Rocker und Wrestler mit Faust, Fuß und Eisenstange, außerdem schleuderst Du sie mit Stone Cold & Co. auf den Asphalt. „WWF Betrayal" ist nett für zwischendurch, Wrestlingfans vermissen aber spektakuläre Dropkicks vom Schrank und einen Zweispieler-Modus, damit Dir ein Freund beim Aufmischen helfen kann. Mit TV-Wrestling hat dieses Fightspiel wenig gemeinsam.

WWF-Fightscroller ohne Manövervielfalt und Zweispieler-Modus

**3**

Text: Oliver Ehrle



Viel Atmosphäre durch tolle Lichteffekte

PS2 D

## Alone in the Dark 4

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Lange genug hat es gedauert, aber jetzt kommen endlich auch PS2-Fans mit Grusel-Appetit in den Genuss von „Alone in the Dark–The New Nightmare". Der Sprössling der berühmten Gruselserie macht auf Sonys Next-Generation-Konsole einen prima Eindruck.

Das Spiel um die beiden Hauptcharaktere Edward Carnby und Aline Cedrac sieht für PS2-Verhältnisse zwar nur gut aus, bringt aber immer noch die gleiche schaurige Stimmung rüber wie die PS- und PC-Variante. Du steuerst Held oder Heldin durch zwei verschiedene Abenteuer und wehrst Dich mit unterschiedlichsten Waffen gegen Alptraum-Kreaturen. Dichte Story und super Rätsel!

getestet für PC 1, PS 1, DC 1

ca. 120 DM | Infogrames | 1 Spieler

*Unterstützt:* 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Superdichte Gruselstimmung, anspruchsvolle Rätsel, zwei Charaktere spielbar
- Teilweise unübersichtliche Kameraführung, lange Ladezeiten

Jetzt erschrickt sogar die PS2: Infogrames' Gruselmär macht auch hier eine blendende Figur

**1**

Text: Knut Gollert

Mit dem Quad-Bike unterwegs in Afrika (PS2)

PC PS2 D

## Paris-Dakar Rally

Rennspiel für Einsteiger

In der Wüste ist nichts los. Viel Sand, ein bisschen Gestrüpp und alle Jubeljahre mal ein Konkurrent auf der Strecke. Das härteste Rennen der Welt sollte auch auf PC und Playstation 2 etwas mehr Adrenalin ausschütten. Die 24 Fahrzeuge im Angebot bringen das Blut aber auch nicht gerade in Wallung, die Fahrmodelle sind sich zu ähnlich. Ob Du nun mit Quad-Bike, Buggy, Motorrad oder Auto durch Afrika bretterst, macht spielerisch keinen Unterschied.

Die Grafik ist auf PC und Playstation 2 recht flott und ruckelfrei, bietet aber zu wenig Abwechslung. Ein paar Sprünge oder Hindernisse am Wegesrand sind deutlich zu wenig. Die „Paris-Dakar Rally" ist kein Wüstensturm, sondern nur ein laues Lüftchen.

ca. 120 DM | Acclaim | 1 Spieler

*Min.:* Pentium II 450, 128 MB RAM, Win 95, 820 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 700, 256 MB RAM, Win 95, 900 MB HD, 3D-Karte

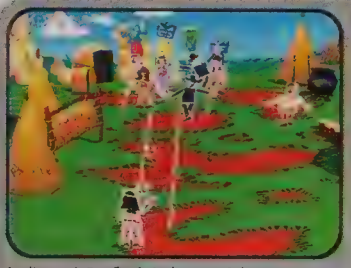
Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 4

- 24 unterschiedliche Fahrzeuge, einfaches Fahrmodell, ruckelfreie Spielgrafik
- Langweilige Strecken, Rechtschreibfehler in der Übersetzung

Spannungsarmer Wüstenrenner mit deutlich zu wenig fahrerischer Herausforderung

**3-**

Text: Volker Weitz



Indianer! Grafisch ist's zum Schreien

PC D

## Der Schuh des Manitu

Actionspiel für Einsteiger

Gelacht wurde ohne Ende im „Schuh des Manitu". Spaß haben die Bully-Freunde in der Wildwest-Parodie gehabt. Doch damit ist jetzt Schluss. Denn nun gibt es den „Schuh des Manitu" auch als Computerspiel. Ganz ohne den Witz des Leinwandbrüllers wurde aus der Vorlage ein supersimples Geschicklichkeitsspielchen gebastelt, das selbst einem blinden Schoschonen keinen Spaß machen würde.

Grottenschlechte Grafik und sinnloses Entfesseln der gemarterten Freunde – mehr bietet „Der Schuh des Manitu" nicht. Inhaltlich plätschert das Spiel auf dem Niveau einer schimmeligen Tasse Feuerwasser. Hallo Entwickler! Ganz schnell zurück auf die Puder-Rosa-Ranch. Nochmal probieren!

ca. 30 DM | Blackstar | 1 Spieler

*Min.:* Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte

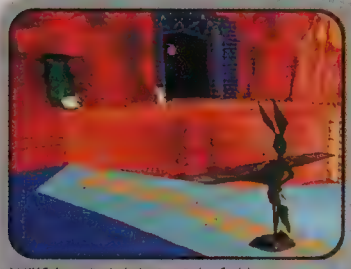
Grafik 5 | Sound 3 | Dauerspaß 6

- Nette CD-Zugaben wie Bildschirmschoner, Trailer und F-Tasten-Spiel
- Superdoofe Spielidee, ganz ohne Abwechslung, keine Filmschnipsel

Da kotzt nicht nur die Jacqueline: Steck das Geld für dieses Spiel besser in den Ledersparstrumpf

**6**

Text: Knut Gollert



Wölfchen Ralph beim Schafe klauen

PC D

## Sheep, Dog'n'Wolf

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Die Spielfiguren in „Sheep, Dog'n'Wolf" werden Dir bekannt vorkommen. Das gesamte Personal stammt aus Warner Brothers' „Looney Tunes"-Filmen. Wundere Dich also nicht, wenn Daffy Duck oder Coyote Wiley einen Gastauftritt haben. Du selbst bist mit dem gefräßigen Wolf Ralph unterwegs und musst in 18 Knobellevels Hütehund Sam Schafe aus seiner Herde abjagen. Dabei kommen haufenweise abgedrehte Gegenstände zum Einsatz, mit denen Du teils knackige Rätsel lösen musst. Lass Dich also nicht von der putzigen Comicgrafik ins Bockshorn jagen, „Sheep, Dog'n'Wolf" ist ein gehaltvolles Knobelprogramm für ausgeschlafene Cartoon-Wölfe.

getestet für PS 2

ca. 80 DM | Infogrames | 1 Spieler

*Min.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 1 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 1 MB HD

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Witzige Aufgaben, sympathisches Spielpersonal, originelle Grafik
- Nicht immer logische Rätsel, teilweise nervende Geschicklichkeitseinlagen

Amüsanter Knobelknaller mit witziger Grafik und teils etwas happiger Rätselkost

**2-**

Text: Volker Weitz

Dein Apache-Helikopter in der Außensicht

PS2 USK 16 D

## Thunderhawk: Op. Phoenix

Actionspiel für Profis

Action satt! Core Designs Hubschrauber-simulator führt Dich in 26 Einsätzen rund um den Globus. Mit dem Helikopter kämpfst Du gegen Drogenschmuggler und andere Dunkelmänner. Detaillierte Bodentexturen, realistische Feindvehikel und eine Soundkulisse der Extraklasse lassen dabei Freude aufkommen. Doch nur mit taktischem Überblick hast Du in den Kampfhandlungen eine echte Chance.

Leider hat Core Design es mit dem Schwierigkeitsgrad deutlich übertrieben. Teils sind solche Gegnermassen auf dem Schirm, dass selbst Heli-Profis ins Schwitzen geraten. Da hilft nur ausdauerndes Üben und nicht den Mut verlieren. Hartnäckigkeit wird mit reichlich Orden und Ehrungen belohnt.

ca. 120 DM | Core Design/Eidos | 1 Spieler

*Unterstützt:* 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- Coole Präsentation, abwechslungsreiche Missionen, ruckelfreie Grafik
- Eingeschränkte Sichtweite, von Anfang an sehr schwere Missionen

Gelungenes Actionprogramm mit taktischem Tiefgang und vielfältigen Aufgaben

**1-**

Text: Volker Weitz

Wie gut geht's mir? Infos gibt's leider keine

PS2 E

## Victorious Boxers

Sportspiel für Fortgeschrittene

Dass der Spielegeschmack der Japaner sich nur in einigen Fällen mit dem der übrigen Welt deckt, ist hinlänglich bekannt. Aber warum „Victorious Boxers" in Japan so erfolgreich ist, fragt man sich schon. Vielleicht sind's die dort so populären Manga-Fratzen, die sich durch dieses Spiel boxen, denn Qualitäten suchst Du mit der Lupe und wirst nicht fündig.

Eine ganz krude Steuerung lässt Dich immer im Dunkeln darüber, wie Du das jetzt gerade angestellt hast. Und auch die nur mittelmäßige Grafik macht keinesfalls an. Dass während der Kämpfe nirgendwo abzulesen ist, wie gut es Deinem Kämpfer und seinem Kontrahenten geht, ist eine bodenlose Frechheit. Spiel lieber das viel bessere „Ready 2 Rumble Boxing"!

ca. 120 DM | Empire | 1-2 Spieler

*Unterstützt:* 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 5

- Viele Kameraperspektiven, Story-Modus
- Keine Kraftanzeigen während der Kämpfe, schlimme Steuerung

Skuriler Japano-Boxer mit gänzlich undurchdringlicher Steuerung und komischer Story

**5+**

Text: Knut Gollert

# Cossacks

## The Art of War

Auf den Welthit "Cossacks: European Wars" folgt nun endlich die Erweiterung "Cossacks: The Art of War". Der Fokus liegt diesmal auf einem verbesserten, dynamischeren Einzelspieler-Modus mit regelbarer Schwierigkeit. Zusätzlich werden auch das Internet-Spiel und die Community-Features deutlich verbessert, so dass Spieler jetzt gegenseitig ihre Geschichte und Spiele einsehen können. Neue Einheiten, Nationen, Schiffe, ein Karteneditor und die Möglichkeit, sich mit dem Computer zu verbünden und Ressourcen zu tauschen, tragen allesamt dazu bei, dass Cossacks zu einem ganz neuen Spielerlebnis wird.

Release: Ende Oktober 2001

- Sieben neue Schiffe
- 2 neue Einheiten: Infanterist des 18. Jahrhunderts und preußischer Husar
- 2 neue Nationen: Bayern & Dänemark (mit jeweils einzigartiger Architektur und 1 einmaligen Einheit)
- 5 neue Kampagnen (mit insgesamt 30 neuen Missionen): Preußen, Österreich, Sachsen, Algerien, Polen
- 4 Schwierigkeitsgrade in Kampagnen
- 6 neue Einzelmissionen
- Speichern in einer Datei mit Einsichtmöglichkeit
- Im Netzwerk mit Allianzen und gegen den Computer spielbar
- Zahlreiche neue Arten v. Formationen
- Karten- und Missionseditor
- Viermal größere Karten
- Erfahrungsboni für Soldaten
- Eine Vielzahl von Verbesserungen

Add-On zum Megaseller "Cossacks: European Wars" mit weltweit über 300.000 verkauften Exemplaren!

## Das offizielle Add-On

GAME WORLD

www.cossacks.de www.cdv.de tel. 0700-CDVGAMES

cdv

# Gold Games 5

Der Herbst muss vor der Tür stehen, „Gold Games 5" ist erschienen. Wie in jedem Jahr erfreut Ubi Soft mit einer besonders dicken Spielesammlung. Das Resultat kann sich wie immer sehen lassen.

Sage und schreibe 15 PC-Spiele finden sich in der goldigen Sammlung. Bis auf die beiden eher schwachen Programme „Flanker 2.0" und „Freedom" wird nur Erfreuliches geboten. **Besonders Action- und Strategiefreunde werden sich wochenlang am PC vergnügen.** Evergreens wie „Die Siedler 3", „Battle Isle 4" oder „Tony Hawk's Pro Skater 2" sind schon alleine den moderaten Paketpreis von zirka 70 Mark wert.

Leider gibt's auch etwas Grund zu Schelte: **Die Handbücher sind nur als PDF-Dateien auf den jeweiligen CDs und müssen zum genaueren Studium erst mühsam ausgedruckt werden.** Auch bei der Ausstattung hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Die 19 CDs stecken nur lose in der Papphülle und fallen Dir bei intensiverer Nutzung alsbald entgegen – fiese Kratzer inklusive. Also, ein paar leere CD-Hüllen bereithalten und loszocken!

| Spieletitel | Genre | Note |
|---|---|---|
| Battle Isle 4 | Strategie | 2 |
| Chessmaster 8000 | Schachspiel | 1 |
| Close Combat 5 | Strategie | 3 |
| Cold Blood | Action-Adv. | 3 |
| Die Siedler 3 | Strategie | 2 |
| Flanker 2.0 | Simulation | 4 |
| Freedom | Action-Adv. | 4 |
| Imperialismus I | Strategie | 3 |
| Prince of Persia 3D | Action-Adv. | 2 |
| Pro Rally 2001 | Rennspiel | 2 |
| Rayman 2 | Actionspiel | 2 |
| Rogue Spear | Actionspiel | 2 |
| Star Trek Voyager | Action-Adv. | 2 |
| Tony Hawk's 2 | Sportspiel | 1 |
| Warlords Battlecry | Strategie | 2 |

PC | USK 16 | D

**Gold Games 5**

Spielesammlung für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1-16 Spieler

*Min.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 700 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 700 MB HD

Preiswerte Spielesammlung für Action- und Strategie-orientierte Joystickkünstler

2+

Text: Volker Weitz

*„Battle Isle 4": Ganz schön schwere Strategiearbeit für Kenner*

*„Tony Hawk's Pro Skater 2": Exzellente Skater-Action in der Halfpipe*

*„Die Siedler 3": Bau mit Deinem Volk eine funktionierende Infrastruktur*

# Play the Games Vol.4

Der Himmel auf Erden: Die Spielesammlungen „Gold Games" und „Play the Games" sind ein Traum für jeden PC-Spieler. Die Sammlungs-Serien enthalten stets die Highlights der vergangenen Jahre und eignen sich so hervorragend als Einstiegspakete für PC-Spieler.

**Im vierten Teil der „Play the Games" findest Du fünfzehn Spiele, die diesmal zum Teil Mittelklasse sind. Echte Highlights in der dicken Schachtel: Core Designs „Tomb Raider IV", eines der schönsten Lara-Abenteuer, das atmosphärische „Legacy of Kain: Soul Reaver" und die netten Aufbausimulationen „SimCity 3000" sowie „Theme Park World".**

Motorsportfreunde genießen das exakt simulierte „Grand Prix 3". Strategen kommen mit dem sehr anspruchsvollen „Commandos – Im Auftrag der Ehre" und dem witzigen „Frontschweine" auf ihre Kosten. Die restlichen Spiele sind ganz nett, aber in keinster Weise Kaufanreiz. Negativ aus der Reihe tanzt das abstruse Strategiespiel „Abomination".

| Spieletitel | Genre | Note |
|---|---|---|
| Abomination | Strategie | 4 |
| Bundesliga Stars 2001 | Sportspiel | 3 |
| Commandos – I.A.d.Ehre | Strategie | 2 |
| Daikatana | Action-Adv. | 2 |
| Frontschweine | Strategie | 2 |
| Grand Prix 3 | Rennspiel | 2 |
| SimCity 3000 | Strategie | 2 |
| Slave Zero | Actionspiel | 4 |
| Soul Reaver | Action-Adv. | 2 |
| Street Wars | Strategie | 3 |
| Theme Park World | Strategie | 3 |
| Tomb Raider IV | Action-Adv. | 1 |
| Urban Chaos | Action-Adv. | 2 |
| V-Rally 2 | Rennspiel | 2 |
| Worms: Armageddon | Strategie | 3 |

PC | USK 16 | D

**Play the Games Vol. 4**

Spielesammlung für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Infogrames/EA/Eidos | 1-16 Spieler

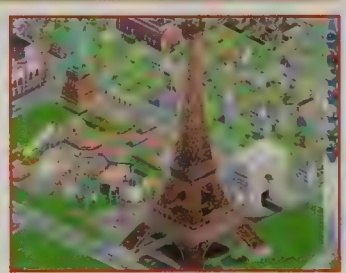
*Min.:* Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 600 MB HD, 3D-Karte

Wunderbunte Spielesammlung – für jeden Geschmack was dabei, nur kein echter Knaller

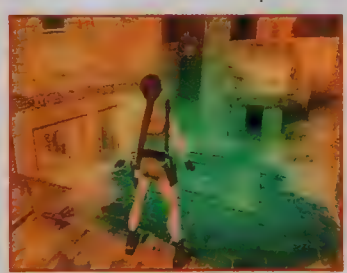
2

Text: Knut Gollert

*„Soul Reaver": Sensationell gute Rätsel in einem gelungenen Vampir-Abenteuer*

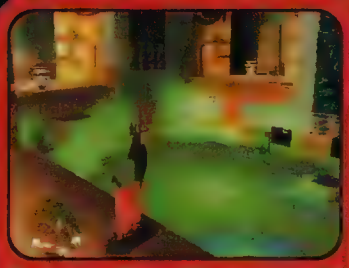


*„SimCity 3000": Für Hobby-Städteplaner ein Meisterwerk, auf Dauer etwas dröge*



*„Tomb Raider IV": Archäologin Lara Croft in einer ihrer besten Rollen*

# GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG GUT & BILLIG



Ob das Krokodil Respekt vor dem König hat?

PS D

## Ein Königreich für ein Lama

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

Das gibt's selten: „Ein Königreich für ein Lama" ist nicht nur eine der witzigsten Disney-Komödien überhaupt, auch die sich streng an die Film-Vorlage richtende Jump&Run-Umsetzung macht Laune. Du steuerst König Kusco, dem das Schicksal einen üblen Streich spielt: Seine Beraterin Isma ist des Jungspunds überdrüssig und verwandelt Kusco kurzerhand in ein Lama. In 30 Levels kämpfst Du Dich nun auf vier Hufen bis zum Palast durch, um die böse Hexe zu stellen.

Wächter erledigst Du mit geschicktem Karate-Angriff, Krokodile und Spinnen werden mit Roll-Attacke außer Gefecht gesetzt. Die fehlerfreie Optik, gepaart mit einer überragenden Soundkulisse, runden das gelungene Abenteuer ab.

ca. 50 DM | Disney/Sony | 1 Spieler

*Unterstützt: Memory Card, Dual Shock*

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Witzige Dialoge, exzellente Hintergrundmusik, abwechslungsreiche Levels

Alle Rätsel letztlich etwas zu simpel gestrickt, ein wenig zu kurz ausgefallen

Den königlichen Spielspaß gibt's jetzt zum halben Preis: Nicht nur für Disney-Fans ein Muß!

2+

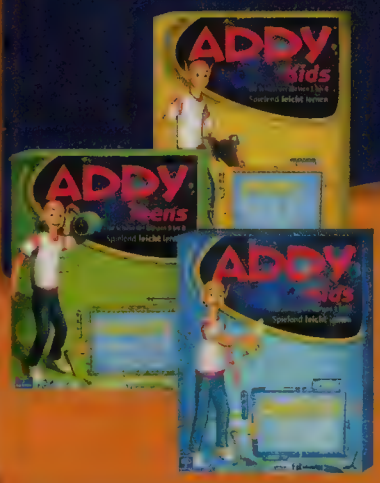
*Text: Michael Stapf*

## Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

| Titel | Genre | System | Vertrieb | Preis | Note |
|---|---|---|---|---|---|
| Ace Combat 3 | Action-Flugsim. | PS | Sony | ca. 50 DM | 1 |
| Aladdin: Nasiras R. NEU! | Jump&Run | PS | Sony | ca. 50 DM | 2 |
| Alice | Actionspiel | PC | EA | ca. 50 DM | 2 |
| Colin McRae Rally 2 NEU! | Rennspiel | PC | Codemasters | ca. 20 DM | 1 |
| Crash Bash NEU! | Actionspiel | PS | Sony | ca. 50 DM | 2 |
| Crash Team Racing | Rennspiel | PS | Sony | ca. 50 DM | 1 |
| Dark Project 2 NEU! | Action-Adventure | PC | Eidos | ca. 20 DM | 1 |
| Diablo II NEU! | Action-Rollenspiel | PC | Blizzard | ca. 40 DM | 1 |
| Dino Crisis NEU! | Action-Adventure | PC | Capcom | ca. 20 DM | 2 |
| Dino Crisis 2 | Action-Adventure | PS | Sony | ca. 50 DM | 1 |
| Driver | Rennspiel | PS | Infogrames | ca. 30 DM | 1 |
| Final Fantasy VIII | Rollenspiel | PS | Sony | ca. 50 DM | 1 |
| Frontschweine | Strategiespiel | PS | Infogrames | ca. 50 DM | 2 |

| Titel | Genre | System | Vertrieb | Preis | Note |
|---|---|---|---|---|---|
| Gran Turismo 2 | Rennspiel | PS | Sony | ca. 50 DM | 1 |
| Half-Life: Gunmen Chr. NEU! | Actionspiel | PC | Sierra | ca. 25 DM | 2 |
| Hostile Waters NEU! | Actionspiel | PC | Koch Media | ca. 35 DM | 2 |
| Hydro Thunder | Rennspiel | PS | Konami | ca. 30 DM | 2 |
| Insane NEU! | Rennspiel | PC | Codemasters | ca. 30 DM | 2 |
| ISS Pro Evolution | Sportspiel | PS | Konami | ca. 50 DM | 1 |
| Metal Gear Solid-Bundle | Action-Adventure | PS | Konami | ca. 60 DM | 1 |
| Planescape Torment | Rollenspiel | PC | Virgin | ca. 40 DM | 2 |
| Railroad Tyc. Plat. Ed. NEU! | Simulation | PC | Take 2 | ca. 40 DM | 2 |
| Spyro the Dragon 2 | Jump&Run | PS | Sony | ca. 50 DM | 1 |
| Starcraft DVD | Echtzeit-Strategie | PC | Vivendi | ca. 30 DM | 1 |
| Star Trek: Voyager | Actionspiel | PC | Activision | ca. 30 DM | 2 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | Sportspiel | PS | Activision | ca. 50 DM | 1 |


Nix für Lehrertaschenträger!




Neu! Version 5.0

ADDY

Klassenarbeiten werden ganz einfach.
Denn mit **ADDY** macht Lernen jetzt noch mehr Spaß.
Erhältlich in Mathe, Deutsch und **ganz neu in Englisch**
für die Klassen 1 bis 8. Du wirst sehen: Es wirkt!
**www.addy.de**

COKTEL

education.com

Hardware AWARD 07 2001 Für Preis-Leistungs-Verhältnis AOC 7KLr+

PCPr@xis

WYBÓR REDAKCJI VirtualLAB

## Spectrum 7KLr+

17" pure flat tube
0,25 mm dot pitch
TCO 99
95 kHz

# Your work never looked better

Hardware AWARD Ausgabe 07/2001 Für gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

PC PRAXIS

## Spectrum 7GLr

17"
0,25 mm dot pitch
TCO 99
95 kHz

## Spectrum LM 500

15"
Pixel Pitch 0,3 mm
TCO 99
1024 x 768 @ 75 Hz

## Spectrum LM 700

17"
Pixel Pitch 0,264 mm
TCO 99
1280 x 1024 @ 60 Hz

AOC

...The Monitor Maker

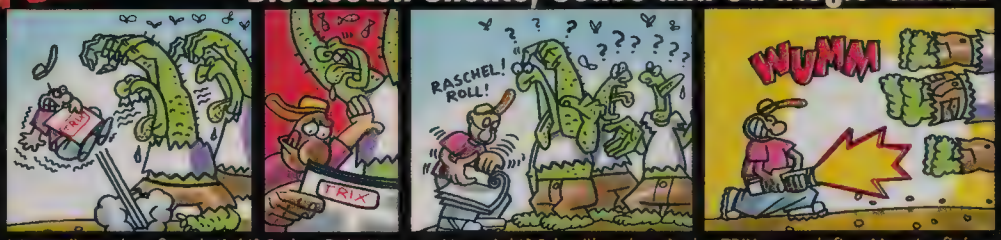
AOC International (Europe) GmbH
Lahnstraße 86 a
12055 Berlin · Germany
phone +49 30 686 9097
fax +49 30 686 9069
eMail info@aoc-europe.com

Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Abbildungen können abweichen. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Abbildungen können abweichen. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. phone +49 2941-3016

www.aoc-europe.com

# ZUM SAMMELN!

## Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides




*Ist es grün und groß und stinkt? Sodass Dein Herz gen Hose sinkt? Schmökere kurz in den TRIX, so verduften Monster fix!*

**Alle Tipps getestet!**
*Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren*


Seite 70 — DURCHGESPIELT

**PC** **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache**
Macht Yuri in allen Missionen klar, dass er nichts mehr zu melden hat – mit dem kompletten Lösungsweg für die neue Mission-CD zum Strategieknaller (ab S. 70)

**PS** **Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt**
Das verschollene Atlantis erwartet Euch! Mit cleveren Trix und Karten helft Ihr den Bewohnern der Sagenstadt und wendet den drohenden Untergang ab (ab S. 86)

**N64** **Pokémon Stadium 2 (Teil 1)**
Ab in die Arena mit Deinen Schützlingen aus „Pokémon Silber" und „Gold"! Hier erwarten Dich wertvolle Tipps zur Pokémon-Akademie und zum Mini-Cup für Züchter der rabiaten Monster (ab S. 92)

**GBA GBC** **Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Teil 1)**
Auf der Welt Holodrum stellt Ihr Euch Ganons Handlanger, General Onox. Der erste Teil der Lösung – mit Karten – führt Euch bis zur Einhornhöhle (ab S. 100)

Seite 80 — PC — *Alle Spiele alphabetisch*
Far Gate
King of the Road
Paris-Dakar Rally
Red Faction

Seite 82 — PLAYSTATION
Medal of Honor: Underground

Seite 83 — PLAYSTATION 2
C.A.R.T. FURY Championship Racing
Unreal Tournament

Seite 104 — GAME BOY COLOR
Antz Racing
Army Men: Sarge's Heroes 2
Roswell Conspiracies

*Ab in die Verbannung mit Yuri! Unsere Trixtipps machen ihr Exil zur Hölle, pardon*

*So findet Ihr an versteckten Orte alle Kristalle und Symbole*

*Mit Pikachus Gewitter stellt Ihr der feindliche Taktik auf den Kopf*

*Der Weg durch alle Höhlen ist Eure Hand der Karten spielend zu finden*

12/01 **TRIX VORSCHAU**

*GTA 3: So erledigt Ihr die Aufträge für die Bunten – diesmal in 3D!*

Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu
**Grand Theft Auto 3, Pokémon Stadium 2 (Teil 2), Zelda: Oracle of Seasons (Teil 2)**
und vielen weiteren Spielen!

**Das Heft 12/01 erscheint am 21. November**

## TRIX PER FAX

*Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)*

| Code | Spiel | Beschreibung | System |
|---|---|---|---|
| 401 | Digimon World | Spielhilfen, XPloder | PS |
| 554 | Extermination | Spielhilfen | PS2 |
| 505 | Evil Dead: Hail to the King | Spielhilfen, XPloder | PS |
| 680 | Mario Party 2 | Spielhilfen, XPloder | N64 |
| 901 | Half-Life: Blue Shift | Lösung | PC |
| 643 | Mat Hoffman's Pro BMX | Cheats | PS |
| 843 | WWF Wrestlemania | Spielhilfen | N64 |
| 707 | Desperados | Cheats, Spielhilfen | PC |
| 705 | Fear Effect 2 | Cheats, XPloder | PS |

**Cheats & Hilfen zu mehr als 500 Spielen!**

**(0190) 499 377 XXX**

*Wenn Du an die obige Trixtips-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.*

Mit diesen Codes erhältst Du die Trix-Gesamtliste fürs jeweilige System:
001 PC 002 PS
003 PS2 004 N64
005 GB 006 DC

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Inhaltsliste und die aktuelle Gesamtliste auch einmal im Monat kostenlos per E-Mail. Wer sie will, mailt nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:

Psychopath Yuri kann es nicht lassen. Er legt sich gleich mit der ganzen Welt an. SCREENFUN zeigt Dir die besten Strategien, um den Top-Terroristen zu stoppen.

Yuris schlechte Laune ist verständlich, denn die SCREENFUN-Tipps bedeuten sein Ende.

# COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2 YURIS RACHE

## ALLGEMEINE TIPPS

●GIs und Rekruten sollten sich immer in Gebäuden verschanzen, um sich so vor den Psychoattacken von Yuris Klonen oder den Giftpfeilen der Virensoldaten zu schützen. Rocketeers sind allerdings sicher.

●Auch Fahrzeuge sind vor Yuris Psycho-Tricks nicht gefeit. Beeinflusste Einheiten wechseln auf Yuris Seite. Ein schön geplanter Großangriff kann unversehens in einem Desaster enden. Wenn Du den Auslöser (Klon oder Master Mind) aber schnell beseitigst, können die Einheiten nochmal gerettet werden.

●Robot Panzer sind ideal bei Angriffen auf Yuris Stützpunkte, da Yuris Gedankenkontrolle sie nicht beeinflussen kann. Allerdings benötigen sie eine konstante Energieversorgung und sind nur durchschnittlich stark gepanzert.

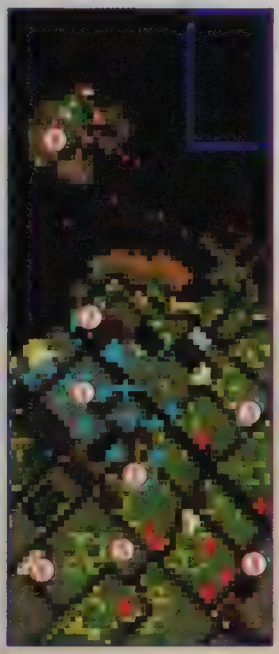
●Drei zivile Gebäude sind besonders wichtig: Durch den Besitz eines Krankenhauses heilen sich Deine Soldaten selbst. Ähnlich wirkt der Tech Machine Shop mit seiner Auto-Reparatur für Panzer. Die Bohrtürme versorgen Dich schließlich mit kostenlosen Extra-Dollars.

●Um eine Basis von Yuri zu knacken, musst Du meist erst die Gatling-Kanonen beseitigen. Das geht am besten mit Entfernungswaffen wie den Prisma-Panzern oder den V3-Raketenwerfern. Komm dabei aber den Psycho-Türmen nicht zu nahe. Die lassen sich gefahrlos aus der Luft beseitigen (etwa mit Rocketeers).

●Yuri hat nur eine einzige Wassereinheit, die Boomer. Diese gefährlichen U-Boote sind leider unsichtbar für Dein Radar. Nur die Riesentintenfische können sie aufspüren.

## ALLIIERTE

### 1. TIME LAPSE



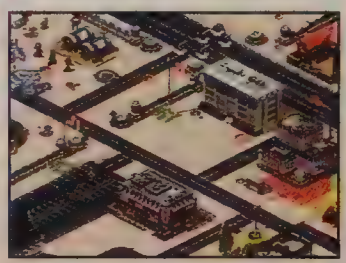
① eigene Basis
② zivile Gebäude
③-⑥ Kraftwerke
⑦ Grand Cannon
⑧ Psycho Dominator

●Sichere die Basis ① nach Süden hin ab, indem Du die Häuser ② vor dem Eingang mit Soldaten besetzt. Grund: Hier landet der Gegner gerne mit seinen Fallschirmspringern.

●Die Vorstöße von Yuris Schergen erfolgen nur halbherzig. Verschanz Dich in benachbarten Häusern.

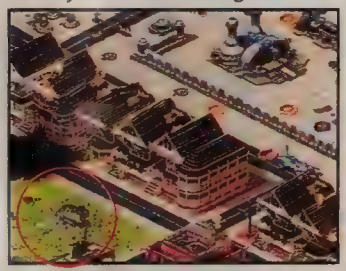
●Schon recht früh begibst Du Dich mit den drei vorhandenen Mirage-Panzern auf Erkundungstour. Vorteil: Diese Panzer haben mit auftauchenden Gegnern keine Schwierigkeiten. Vorsicht: Die Gatlings bei den Kraftwerken solltest Du umgehen!

●Je zwei Kraftwerke liegen bei ③ bis ⑥. Vorsicht, sie sind mit Gatlings geschützt. Es reicht, vier Kraftwerke mit Ingenieuren zu kapern, um die Zeitmaschine zu aktivieren.

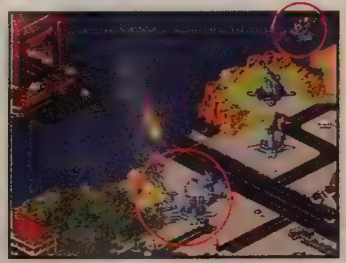


*Absicherung: Besetz die Häuser am südlichen Basiseingang*

●Starte nach dem Zeitsprung flugs die Produktion mehrerer Raketen-IBFs. Diese nehmen das Kirov-Luftschiff unter Feuer. Die nördliche Grand Cannon bei ⑦ zerstört inzwischen das Atomkraftwerk auf der Insel Alcatraz. Dadurch wird der Zaun um den Psycho Dominator eingerissen und der Weg für Tanya ist schon mal freigemacht.



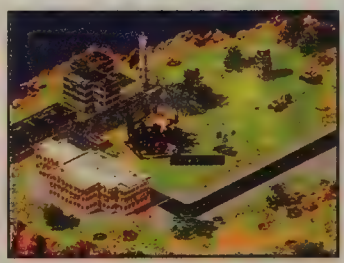
*Westlich Deiner Basis befindet sich ein reichhaltiges Erntefeld (roter Kreis)*



*Die IBFs schützen die Grand Cannons (Mitte), während diese Schiffe versenken*

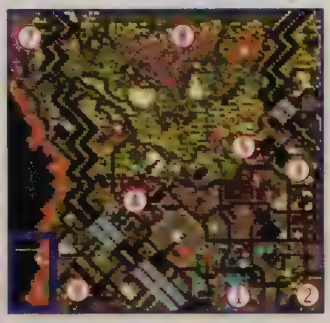
●Parallel beharken die anderen Grand Cannons die Schiffe in der Meerenge. Tanya erscheint erst dann vor der Zeitmaschine in der Mitte Deiner Basis, wenn das Luftschiff vom Himmel geholt ist. Dann schwimmt sie nach Alcatraz, beseitigt den letzten Widerstand und befestigt eine Sprengladung am Psycho Dominator ⑧.

*Meide die Gatling-Kanonen (roter Kreis) nahe bei den Kraftwerken*



*Tanya schwimmt nach Alcatraz und sprengt den Psycho Dominator*

## 2. HOLLYWOOD AND VAIN



① eigene Basis
②-⑤ Grinder
⑥ LAX
⑦ Absetzpunkt
⑧ Yuris Bauhof

● Kapere die umliegenden Gebäude sofort mit GIs, um Deine Basis ① zu sichern. Im freien Feld sollten sich die GIs nicht aufhalten, denn Yuri sendet wiederholt Panzer und Klone. Als Ergänzung bieten sich später noch eine Grand Cannon und Tesla-Türme an.

● Die Grinders ②, ③ und ④ zerlegst Du bequem mit Rocketeers oder Harriern, da ihnen die Luftabwehr fehlt. Die Rocketeers eignen sich auch gut gegen die zahlreichen Schleifer-Panzer (Lasher-Tanks), vor Gatling-Panzern heißt es aber Reißaus nehmen.

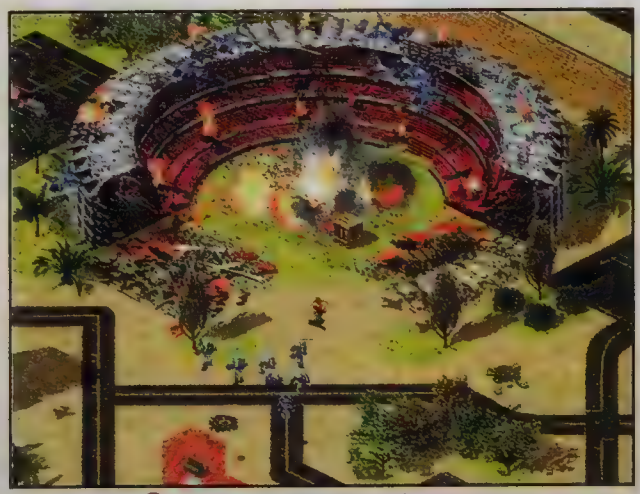
● Beim Angriff auf ⑤ bevorzugst Du dagegen die neuen Battle Fortresses, besetzt mit den kampfstarken Guardian GIs. Schleich Dich von hinten an den Grinder heran und durchbrich die Mauer. So kannst Du der gefährlichen Gatling Cannon am Eingang ausweichen.

● Zwischen ① und ⑥ liegt ein wertvolles Erntegebiet. Damit Deine Sammler dort gefahrlos „grasen" können, lohnt es sich, alle Gebäude von dort bis zur Heimatbasis zu besetzen.

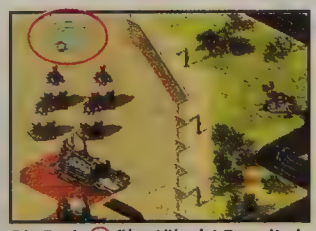
● Jetzt gilt es, den Flughafen LAX ⑥ von Los Angeles einzunehmen. Hat Deine Battle Fortress die Türme gefahrlos aus der Ferne beseitigt, wird ein Ingenieur ins Innere geschickt.

● Ein direkter Angriff auf Yuris Basis ist lang und mühevoll. Erweitere deshalb Deine Basis um eine Chronosphäre. Mit ihr versendest Du mehrere Battle Fortresses nach ⑦ und plättest die dortigen Gebäude.

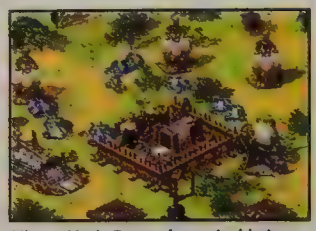
● Schließlich werden ein paar Mirage-Panzer mit der Chronosphäre nach ⑧ verfrachtet. Dort warten sie getarnt, bis mit der nächsten Chronosphäre ein paar Battle Fortresses nachkommen. Gemeinsam reißen sie Yuris Zentrale problemlos ein.



*Der Grinder bei ③ ist nicht auf Luftschläge vorbereitet*

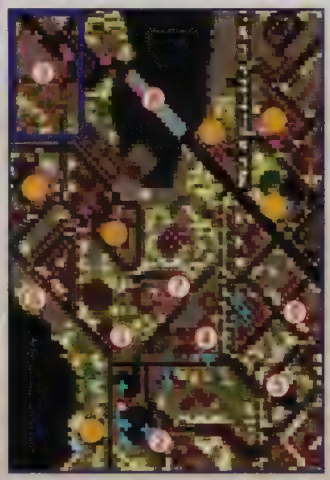


*Die Basis ⑦ übertölpelst Du mit einem Chronosphären-Angriff (oben)*



*Hinter Yuris Bauanlage sind keine Abwehrtürme installiert*

## 5. POWER PLAY



① Space Needle
② Wetterkontrolle
③ Atomrakete
④ Tech Machine Shop
⑤ Waffenfabrik
⑥, ⑦ Kraftwerke
⑧ Brücke
⑨ Massivesoft-Gebäude
sonstige Kraftwerke

● Als Allererstes stürmst Du mit ein paar GIs in die Seattle Space Needle ①, um eine bessere Sicht auf das Spielfeld zu bekommen.

● Anschließend setzt Du unverzüglich die Wetterkontrolle ② auf den Bioreaktor an, welcher der Atomrakete ③ Yuris am nächsten steht. Durch den Angriff müssen alle drei Bioreaktoren fallen! Eine Attacke auf die Atomrakete selbst ist zwecklos, da sie zu stark gepanzert ist.

● Die ersten beiden Starts der Atomrakete kannst Du nicht verhindern. Der Verlust der Waffenfabrik lässt sich nicht vermeiden.

● Deine Ingenieure schnappen sich den Tech Machine Shop ④ und die abgelegene Waffenfabrik ⑤.

● Wichtig ist es jetzt, möglich schnell in den Besitz weiterer Kraftwerke zu kommen. Erst wenn Yuri unter Energiemangel leidet, stoppen die Nuklearschläge. Nach der Übernahme oder Zerstörung von zwei Kraftwerken ist dies geschafft. Du erkennst es am Anhalten des Countdowns für den Raketenstart. Empfehlenswert ist zunächst ein Angriff auf ⑥ und dann auf ⑦.

● Yuri setzt unaufhörlich Bodentruppen, begleitet von Ingenieuren, ein. Um dem Treiben Einhalt zu gebieten, gehst Du so vor:

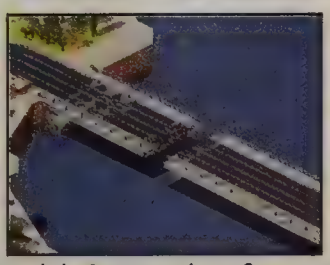
Zerstöre die große Brücke ⑧ mit dem Wettergerät und niste Dich im Massivesoft-Gebäude ⑨ und in den Gebäuden in der Nähe Deiner Basis ein. Die heranlaufenden Gegner bilden so ein leichtes Ziel.

● Da Du keine Gebäude nachbauen kannst, darfst Du Deine Baracke und den Wetter-Controller übrigens nie unbeaufsichtigt lassen.

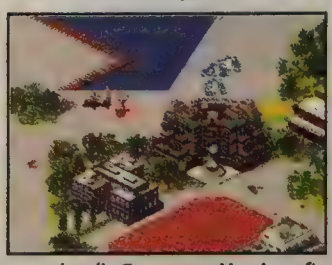
● Kämpf Dich schließlich bis zu Yuris Kaserne vor und spreng die gefährliche Abschussrampe.

*Mit der Wetterkontrolle zielst Du genau auf den Bioreaktor in der Mitte*

*Mix it, Baby! Sack das Kraftwerk ⑦ nahe der Space Needle ein*



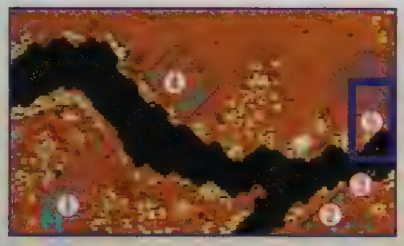
*Nach der Sprengung der großen Brücke bei ⑧...*



*...werden die Gegner am Massivesoft-Gebäude abgefangen*

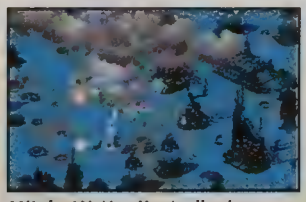
Text: Matthias Metzler

## 4. TOMB RAIDED



① eigene Basis
② Anlage mit Bohrtürmen
③ Brücke
④ Pyramide
⑤ Feindbasis

*Lande Tanya genau hier und beschieß das Ölfass*



*Mit der Wetter-Kontrollanlage und der Unterstützung von...*

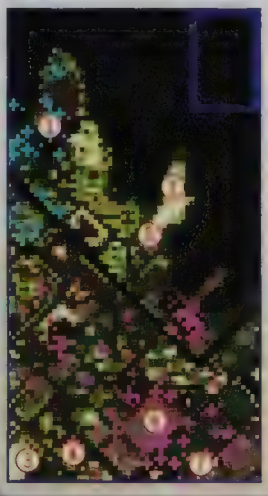
*...Robot-Panzern fällt schließlich die Feindbasis ⑤*

● Sichere Deine Basis ① grob ab und befördere Tanya und die Panzer-Zerstörer rasch Richtung Osten. In der Anlage ② werden die Panzer des Gegners entfernt. Tanya sprengt die nah gelegene Brücke ③, um den feindlichen Nachschub zu stören. Hol mit dem Hubschrauber Ingenieure nach, welche sich die Bohrtürme greifen.

● Bring Tanya per Heli zur Anlage bei ④. Dort sprengt sie sich dank eines Ölfasses einen Weg in die Mauer. Sie kann die Basis gefahrlos betreten und macht alles platt. Einstein ist gerettet.

● Stell einen Verband Robot-Panzer auf und knüpf Dir die Feindbasis ⑤ vor.

## 5. CLONES DOWN UNDER



① eigene Basis
②, ③ Erntefelder
④ Flugfeld
⑤ Tech Machine Shop
⑥ Yuris Basis
⑦ Landepunkt

*Schnapp Dir das Krankenhaus und das Flugfeld im Süden*

*Setz Prisma-Panzer im Südosten von Yuris Basis ab*

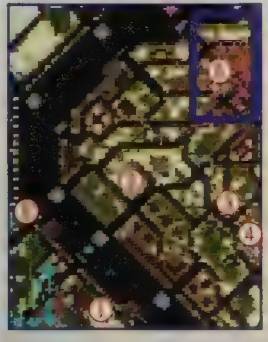
*Auch der Rest von Yuris Basis ist ein leichtes Opfer*

● Gleich zu Missionsstart beharkt Dich Yuri mit mehreren U-Booten. Das sollte Dich aber nicht davon abhalten, sofort mit der massenhaften Ausbildung von GIs zu beginnen. Schick sie in Richtung Südosten und versuch möglichst viele Zivilgebäude zu vereinnahmen. Zunächst genügt ein Soldat pro Gebäude. Yuri versucht seinerseits, möglichst viele Gebäude einzusacken, also gilt es, der Schnellere zu sein.

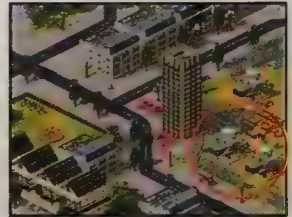
● Wichtig ist es, den Weg zu den Erntefeldern ② und ③ zu sichern – am besten mit Rocketeers und Robot-Panzern. Möglichst rasch solltest Du auch das Flugfeld ④ kapern, um die Angriffe mit Fallschirmjägern zu unterbinden. Ab da darfst Du selber Fallschirmjäger absetzen. Auch der Tech Machine Shop bei ⑤ und das Krankenhaus bei ③ sind Übernahmeziele, die Du keineswegs außer Acht lassen darfst.

● Nachdem Du mit dem Satelliten-Uplink die Karte aufgedeckt hast, baust Du eine Chronosphäre. Mit ihr schickst Du mehrere Prisma-Panzer in den hinteren Teil der Basis ⑥. Die ist bei ⑦ nur mangelhaft gesichert, zudem haben die Prismas eine größere Reichweite als die Psycho-Türme. Schnell fallen die drei Klonstätten. Jetzt ändert sich der Missionsauftrag. Gehorsam beseitigst Du danach die Reste von Yuris Kämpfern.

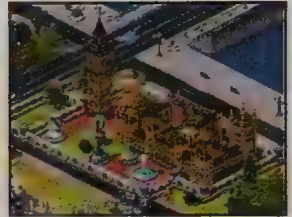
## 6. TRICK OR TREATY



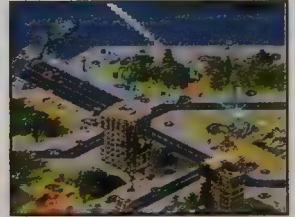
① Parlament mit Big Ben
② Krankenhaus
③ Tech Machine Shop
④ Bohrtürme
⑤ ziviles Gebäude
⑥ Yuris Basis



*Nicht vergessen: Sack die wertvollen zivilen Tech-Gebäude ein*



*Alarmstufe Rot: ein UFO direkt über dem Britischen Parlament!*



*Mit den Dreadnoughts und Prismas zerschlägst Du Yuris Basis*

● Dir bleiben nur wenige Minuten, bevor Yuris Schergen das Parlament ① angreifen. Deshalb darfst Du Dich nicht verzetteln. Geh so vor: Deine Ingenieure vereinnahmen sofort das Krankenhaus ②, den Tech Machine Shop ③ und die Bohrtürme ④.

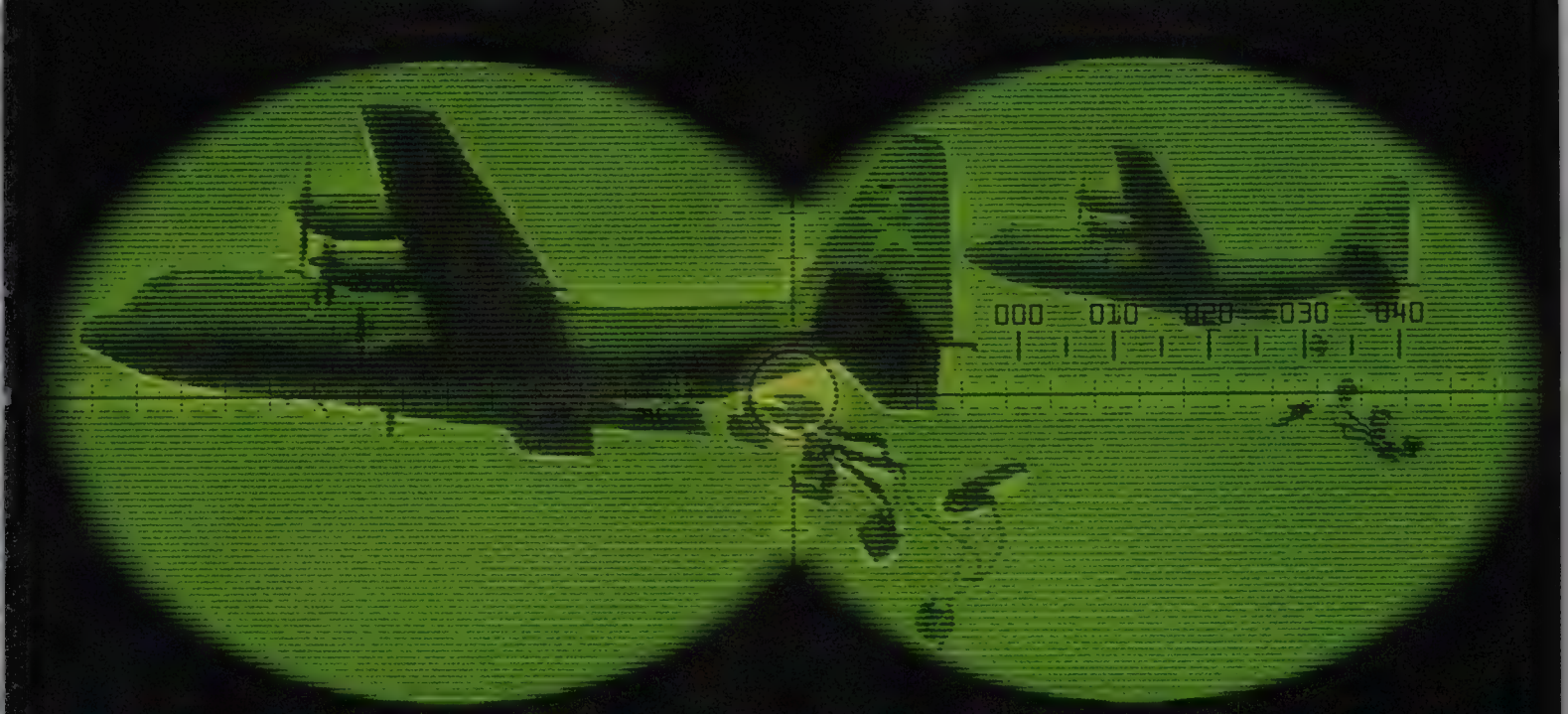
● Der Gegner setzt gemeinerweise Master Minds ein. Mit ihnen kann er gleich mehrere Deiner Einheiten umpolen und auf seine Seite ziehen. Deshalb verteidigst Du das Parlament verstärkt mit Robot-Panzern. Nur sie sind immun gegen solche Psycho-Attacken.

● Da wiederholt Landungstruppen am Themseufer landen, lohnt es sich, das Parlament zu umzäunen und mit Prisma-Türmen zu schützen. Zusätzlich kaperst Du einige Gebäude mit GIs. Ideal sind neben dem Big Ben das Haus bei ⑤ und die Gebäude direkt jenseits der drei Brücken. Mehr nicht!

● Ganz, ganz wichtig sind auch mehrere Flak-Stellungen! Fiesling Yuri sendet zu allem Unglück auch noch Floating Discs, die Deine Kraftwerke im Nu niederbügeln.

● Yuris Attacke dauert einige Minuten, in denen es heiß hergeht. Das Parlament darf unter keinen Umständen fallen. Halte deshalb immer ein oder zwei Ingenieure für eine Notfallreparatur bereit.

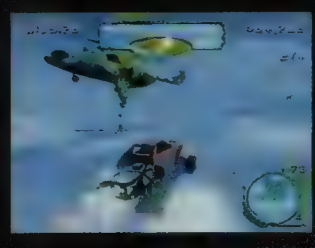
● Ist der Angriff abgewehrt, vergrößert sich das Schlachtfeld. Yuris Basis ⑥ soll fallen. Kein Problem: Schick die Dreadnoughts nach Norden. Dort beharken sie schon mal die am Ufer liegenden Gebäude. Dorthin schickst Du später per Chronosphäre mehrere Prisma-Panzer. Sie zerlegen die Basis im Nu. Pass nur auf, dass Yuris Psychos sie nicht manipulieren.




# SMUGGLER'S RUN 2

## HOSTILE TERRITORY

Die Fortsetzung des Kult-Renners. Neues Terrain, neue Fahrzeuge, noch mehr Action und Zwischensequenzen in Spielfilm-Qualität. Gib Vollgas, sonst schnappt dir ein anderer deine Aufträge weg!

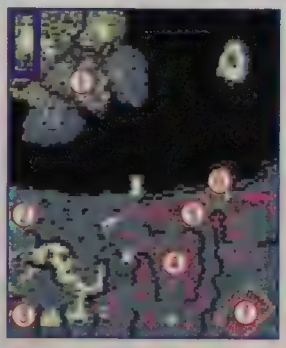


PlayStation 2

www.smugglersrun2.de

PlayStation und das PS Family Logo sind eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Rockstar Games und das Rockstar Games Logo sind eingetragene Markenzeichen von Take 2 Interactive Software, Inc. © 2001. All rights reserved.

## 7. BRAINDEAD



① eigene Basis
② Landepunkt Verstärkung
③ Standort 2. Basis
④,⑤ Yuris Bauanlagen
⑥ Gen Mutator
⑦ Psycho Dominator

● Ignoriere zunächst die Missionsbeschreibung und bau kein Radar! Es ist der Auslöser für massive Attacken. Trotzdem kommt es schon jetzt zu kleineren Angriffen mit Panzern, die Du aber gut abwehren kannst.

● Bau Deine Basis ① aus, rüste so weit wie möglich auf und erkunde die Insel. Sichere Dich gut gegen Luftangriffe ab, denn Yuri wird später wieder mit seinen Gleitscheiben vorbeischauen.

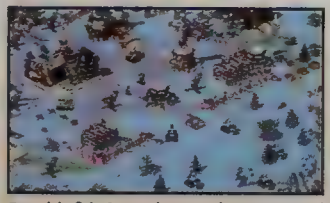
● Als letzte Vorbereitung hältst Du rund 10.000 Dollar bereit. Steht schließlich das Radar, baust Du rasch ein AKW und ein Nuklearsilo.

● Auf der Hauptinsel landet unterdessen Verstärkung bei ②. Marschier nach ③. Rüste auch hier schnell auf und bau die Wetterkontrolle. Wichtige Bauwerke solltest Du lieber bei ① abstellen. So kannst Du einen möglichen Verlust der zweiten Basis wegstecken.

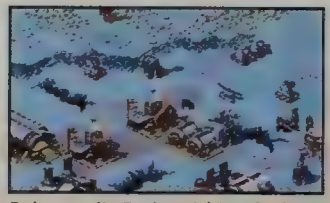
● Mit einem Kombi-Schlag aus Wettersturm und Atomschlag schaltest Du nacheinander die beiden Bauanlagen ④ und ⑤ aus. Der Doppelschlag reicht nicht ganz für den Gen Mutator ⑥ und den Psycho Dominator ⑦. Setz hier sofort mit Panzern nach, die Du per Chronosphäre verfrachtest.

● Nach und nach nimmst Du so Yuris Anlage auseinander. Geht ihm die Energie aus, setzt Du mit Kirovs nach.

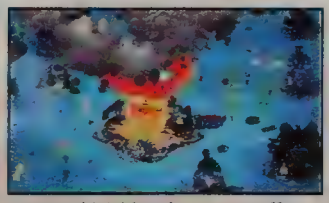
● Schließlich ist Yuri kaltgestellt – oder ist es doch nur einer seiner Klone?



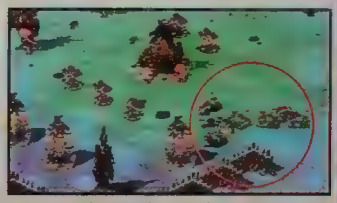
*Bau bloß kein Radar sondern erst mal Deine Basis ordentlich aus!*



*Deine zweite Basis errichtest Du in der Nähe der Bohrtürme bei ③*



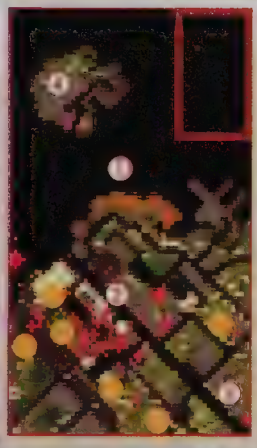
*Der Kombi-Schlag der Superwaffen ärgert Yuri sicher gewaltig*



*Zur Vernichtung des Psycho Dominators setzt Du mit Panzern (Kreis) nach*

## SOWJETS

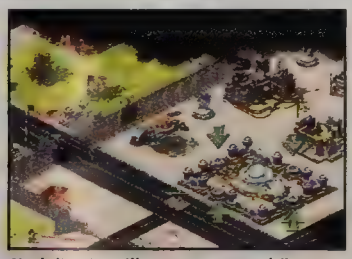
## 1. TIME SHIFT



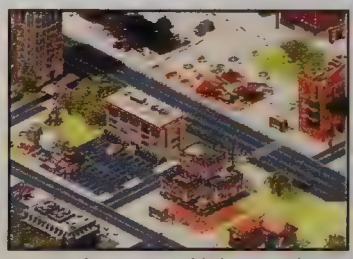
① Alliierte Flotte
② Krankenhaus
③ Zeitmaschine
④ Psycho Dominator
Kraftwerke

● Vernichte die Flotte der Alliierten und die beiden Grand Cannons. Mit den gelandeten Truppen geht es Richtung Krankenhaus ②, das Du einnimmst. Mit den vorhandenen Ingenieuren kannst Du Dich schon mal daranmachen, zwei der Kraftwerke zu besetzen und mit Soldaten zu sichern.

● Zusammen mit etwas Verstärkung zieht Elitekämpfer Boris zur Zeitmaschine bei ③. Nach der Übernahme springen weitere Ingenieure mit dem Fallschirm ab. Jetzt gilt es noch zwei weitere Kraftwerke zu kontrollieren.



*Sind die vier Pill-Boxen weg, gehört die Zeitmaschine Dir*

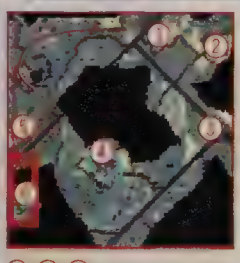


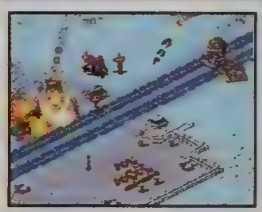
*Der Feind rennt vergeblich gegen die von Dir besetzten Gebäude an*

● Nach einer kurzen Dinosaurier-Jagd in der Urzeit geht es wieder zurück in die Vergangenheit. Dort begibst Du Dich rasch zur Sowjetbasis bei ②. Sichere sie mit Soldaten ab, die sich in den nahen Gebäuden verschanzen.

● Räum die Panzer und Gatlings Richtung Norden beiseite, so dass der Amphibien-Transporter Boris aufnehmen kann. Setz ihn auf der Insel aus, wo er die MiGs per Laserstrahl zum Psycho Dominator ④ lenkt.

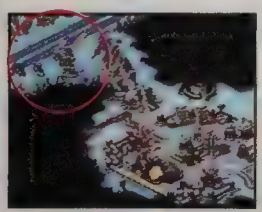
## 2. DEJA VU





*Explodierende Benzinfässer lösen eine Kettenreaktion aus*

*Achtung: Die Battle Fortresses können Dich sogar überrollen*



*Mit V3-Raketenwerfern gelingt Dir die Überraschung*

①,②,③ Grenzposten
④ Feindbasis
⑤ Tech Outpost
⑥ Einsteins Labor
→ Marschrichtung

● In dieser Mission sind die V3-Raketenwerfer besonders wichtig. Pass auf, dass Dir ja keiner verloren geht!

● Zunächst müssen die drei deutschen Grenzstationen ①, ② und ③ zerlegt werden. Ziele mit den V3s auf die gelagerten Benzinfässer. Schlag an allen drei Orten zeitgleich zu!

● Verzichte auf den Aufbau einer eigenen Basis. Marschier mit Deinen Truppen am oberen Kartenrand entlang nach Westen und dann nach Süden. Pass auf, dass Dich die Battle Fortresses nicht verfolgen. Die Feindbasis ④ lässt Du dabei lieber in Ruhe.

● Südlich des Tech Outposts bei ⑤ triffst Du auf eine Straße, die nach Westen führt. Von einer kleinen Straßenbucht aus können nur die V3s über den Felsvorsprung hinweg Einsteins Basis ⑥ beharken. Ziele auf die Chronosphäre und Einsteins Labor.

● Hat der Gegner hier bereits Luftabwehrstellungen oder MG-Stellungen errichtet, bist Du zu spät dran. Starte die Mission neu und versuch, beim nächsten Mal früher an dieser Stelle einzutreffen. Die ganze Mission kannst Du in weniger als zehn Minuten gewinnen.

LEGO STUDIOS

# Mein erster eigener Film!

**Mit dem LEGO & Steven Spielberg MovieMaker Set holst du dir das Kino auf deinen PC.**

**Die LEGO STUDIOS PC-Kamera.**
Mit der PC-Kamera gelingt dir jede Einstellung. Einfach an deinen PC anschließen – und Klappe.

**Die Special Effects.**
Mit LEGO STUDIOS sind viele Tricks und Effekte möglich, die so realistisch aussehen, als wären sie echt.

**Die Schnittsoftware.**
Jetzt wird dein Film am PC geschnitten und die Geräusche, die Musik und die Sprache hinzugefügt.

**Die Premiere.**
Zeig deinen Freunden, dass du vielleicht der neue Steven Spielberg bist.

• Hauptdarsteller: LEGO • Logie: Ich • Drehbuch: Ich •
• Schnitt: Ich • Kamera: Ich • Ton: Ich •
• Klammen: Pizza, mein Bruder, meine Schwester und Ich •
• Drehort: Mein Zimmer • Bauten: LEGO •

Steven Spielberg

Steven Spielberg wird den gesamten Erlös der Starbright Foundation sowie der Shoah Foundation stiften.

® LEGO, das LEGO Logo und STUDIOS sind geschützte Markenzeichen der LEGO Group. © 2001 The LEGO Group.

## 3. BRAIN WASH

① eigene Basis
② Raffinerie
③ Grinder
④ Brücke
⑤ Psycho-Turm
⑥ Psycho Dominator
⑦ Bioreaktoren

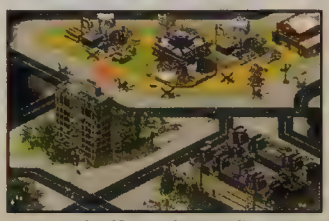
● Zur Absicherung von ① werden die beiden zivilen Gebäude nördlich Deiner Basis besetzt. Einen Ingenieur hebst Du Dir aber auf und schnappst Dir die verlassene Raffinerie ②.

● Mit Hilfe von Elitesoldat Boris und den Panzern rückst Du nach ③ vor, entfernst die beiden Gatlings, zerstörst den Grinder und besetzt die Bohrtürme.

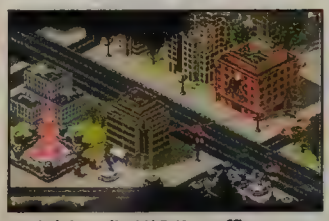
● Befahre mit mehreren Panzern die Brücke ④. Nachdem die Panzerwache der Alliierten weg ist, überquert Boris die Brücke und biegt an der ersten Kreuzung links ab. Er zielt auf den Psycho-Turm ⑤, den die MiGs plätten.

● Jetzt heißt es schnell zu sein, bevor Yuri mit seinem Psycho Dominator ⑥ großen Schaden anrichten kann. Produziere mehrere Teslas und fahr zusammen mit den verbliebenen Panzern zu Yuris Basis. Mit dabei: Tanya und Boris.

● Beseitige die beiden Türme am Eingang und dring in die Basis ein. Zerstöre bei ⑦ so viele Bioreaktoren, bis der Countdown anhält. Auch die Gatlings vor dem Dominator sind jetzt ohne Funktion. Zerstöre den Dominator!



*Mit Boris' Hilfe machst Du die Gatlings und den Grinder platt*



*Boris leitet die MiG-Kampfflugzeuge per Laser direkt ins Ziel ⑤*

*Erstes Ziel beim Angriff auf Yuri: die zahlreichen Bioreaktoren ⑦*

## 4. ROMANOV ON THE RUN

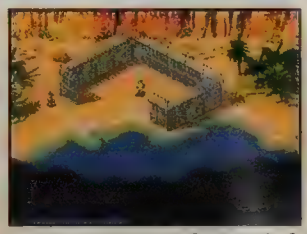
① eigene Basis
② Waffenfabrik
③ zivile Gebäude
④ Romanovs Haus
⑤ Flughafen

● Um die feindliche Fahrzeugproduktion zu stoppen, gehst Du so vor: Spreng den südlichen Turm der Basis bei ② weg. Etwa so: Ein Panzer lenkt das Feuer auf sich, und der Verrückte Ivan bringt eine Sprengladung an. Zusätzlich stehen Dir in dieser Mission Spreng-LKWs zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe zerstörst Du die Waffenfabrik ②.

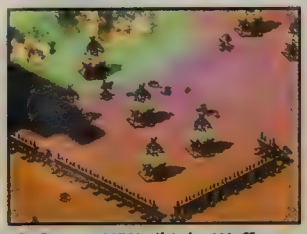
● Noch wichtiger sind jetzt die Wachhunde. Bilde sie reichlich aus und verteil sie im Gelände. Sie sind immun gegen Psycho-Tricks und stürzen sich auf das lästige Fußvolk, das Yuri unentwegt schickt.

● Besetz Gebäude bei ③ und vertreib Yuris Einheiten aus den anderen, etwa mit V3-Raketen-Attacken. Auch Yuris Baracke, die hier steht, solltest Du beseitigen.

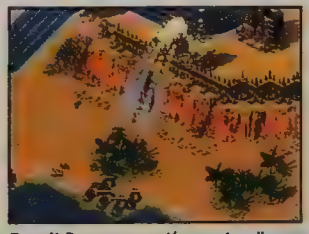
● Romanov findest Du in einem Gebäude bei ④. Um ihn zum Flughafen ⑤ bringen zu können, musst Du erst die dortige Basis sturmreif schießen. Entferne dazu die Bioreaktoren mit den V3s.



*Gerät Romanov in Gefangenschaft, kannst Du ihn auch später retten*

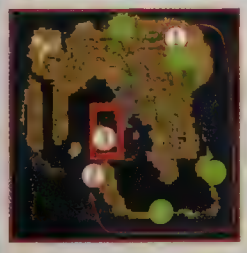


*Ein Spreng-LKW gibt der Waffenfabrik bei ② den Rest*



*Damit Romanov entkommt, müssen alle Bioreaktoren bei ⑤ weg*

## 5. ESCAPE VELOCITY



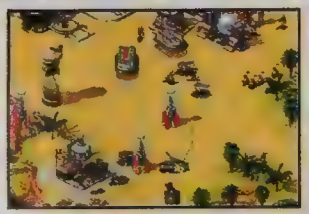
① eigene Basis
② Hafeneinfahrt
③ U-Boot-Werft
Ölbohrtürme
Fahrtrichtung

● Setz Deine Truppen an der nächstgelegenen Landestelle ① ab. Zieh eine Basis hoch und verwende erstmal die günstigen Geschütztürme zur Verteidigung. Um Yuris gefährliche Statuen machst Du einen großen Bogen. Auf Erkundungsfahrten solltest Du deshalb auch verzichten – setz dazu nur das Spionage-Flugzeug ein.

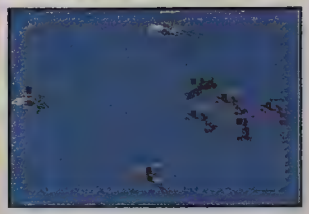
● Erweitere Deine Basis schließlich um ein AKW. Von jetzt ab stellst Du voll auf eine Verteidigung mit Tesla-Spulen um.

● Ein Angriff über Land hat wenig Sinn. Bau eine Werft. Bilde Tintenfische aus und lass U-Boote vom Stapel laufen. Steuere sie Richtung Süden. Dabei schwimmen die Tintenfische immer voraus, um feindliche Boomer aufzudecken. Gehen Tintenfische oder U-Boote verloren, wartest Du, bis Verstärkung aus der heimischen Werft eintrifft.

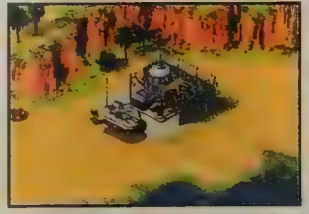
● Arbeite Dich so Stück für Stück vor. Am Hafeneingang ② erwarten Dich nochmal verstärkt ein paar Boomer. Versenk Yuris U-Boot-Werft ③!



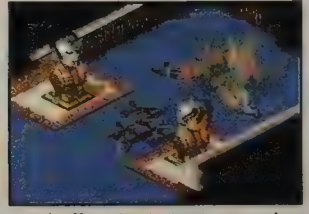
*Yuris Jünger können gegen Deine Tesla-Spulen nichts ausrichten*



*So wird geschwommen: Tintenfische voraus, U-Boote hinterher*

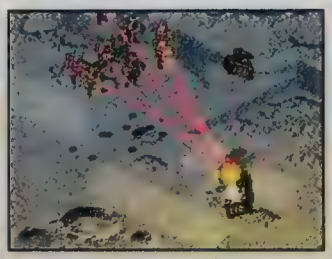


*Alle verlassenen Bohrtürme reißt Du Dir natürlich unter den Nagel*

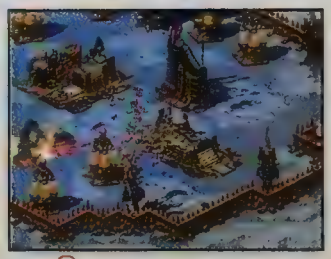


*Geschafft: Deine U-Boote versenken Yuris U-Boot-Werft ③*

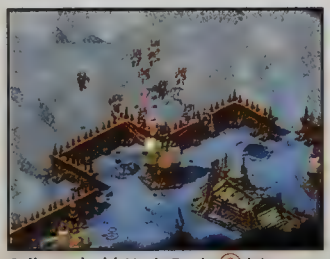
## 6. TO THE MOON



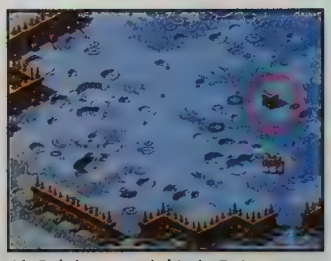
*Anrückende Panzer werden von Deinen Kosmonauten empfangen*



*Basis ② wird von Deinem Kosmonauten im Sturm genommen*



*Selber schuld: Yuris Basis ③ ist von Norden her weniger stark geschützt*



*Als Belohnung winkt ein Batzen Weltraum-Dollars (Kreis)*

① Mondlandefähre
②, ③ kleine Gegnerbasen
④ Yuris Hauptbasis
➡ Hier angreifen

● Zieh Deine Basis in der Nähe der alten Mondlandefähre ① hoch. Wegen Yuris gefährlichem Master Mind setzt Du verstärkt auf Abwehr mit Kosmonauten. Zusätzlich spendierst Du aber auch Tesla-Spulen, Flak-Kanonen und ein AKW.

● Bedenk, dass die Vorräte in dieser Mission begrenzt sind. Du bekommst aber einen Geldbonus für die Zerstörung der Basen ② und ③. Yuris dritte Basis befindet sich ganz im Norden bei ④.

● Der erste Angriff erfolgt auf ② mit einem Geschwader von Kosmonauten. Erstes Ziel ist die Gatling-Kanone in der Mitte der Basis, es folgen Yuris Baracke und der Bauhof. Der Rest ist kein Problem.

● Anschließend kommt Basis ③ dran. Nähere Dich von Norden (siehe Pfeil), denn dort stehen nur zwei magere Gatlings. Ziele auf die Kraftwerke und plätte auch den Rest.

● Der schwierigste Teil ist die Stürmung von Basis ④. Dring mit Kosmonauten ganz im Westen (siehe Pfeil) in die Basis ein. Erstes Ziel sind wieder die Gatlings. Bevor Du mit den ebenfalls vorbereiteten Apocalypse-Panzern nachrückst, muss der Psycho-Turm fallen. Ziele danach auf die Kraftwerke. Yuri versucht sie nachzubauen, aber nur so lange, bis Du die Bauanlage in der Mitte niedergebügelt hast.

● Arbeite Dich bis zu Yuris Kommando-Zentrum vor und reiß alle Gebäude ein.

*Ganz im Westen dringst Du in Basis ④ ein. Apocalypse-Panzer rücken nach*

## 7. HEAD GAMES

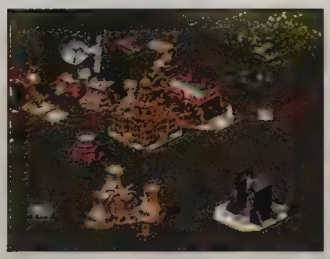
① eigene Basis
② Freiheitskämpfer
③ Sowjet-Basis
④ Alliierten-Basis
⑤ Yuris Schloss

● Zunächst solltest Du nicht auf Erkundungsfahrt gehen. Das erledigt mal wieder der Aufklärungsflieger. Lediglich bei ② holst Du ein paar Freiheitskämpfer ab, die sich Dir bereitwillig anschließen.

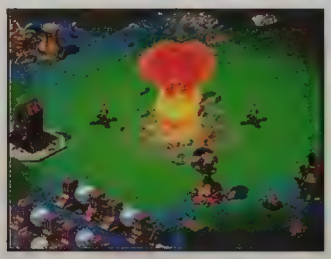
● Yuri kontrolliert eine Sowjet-Basis bei ③ und eine Alliierten-Basis ④ mit je einem Psycho-Turm. Er selbst sitzt in seinem Schloss ⑤.

● Jetzt heißt es schnell aufrüsten, sonst wirst Du mit Atomschlägen, Wetterstürmen oder Kirovs beharkt. Du benötigst etwa drei Sammler zum schnellen Ressourcenabbau. Ein AKW und die Atomrakete müssen her. Der erste Atomschlag wird auf den Psycho-Turm bei ④ durchgeführt. Fällt er, gehört die Basis Dir. Genauso verfährst Du bei den Alliierten.

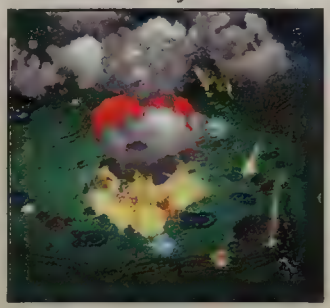
● Mit einem Atomschlag und gleichzeitiger Wetterattacke plättest Du zunächst Yuris Bauanlage. Danach sind die beiden Psycho Dominatoren das Ziel. Beim Nachrücken von Truppen musst Du auf noch aktive Psycho-Türme achten. Gut eignen sich hier Prisma-Panzer und V3-Raketenwerfer, da sie eine höhere Reichweite haben. Ist Yuris Schloss eingestampft, hast Du dem Kommunismus doch noch zur verdienten Weltherrschaft verholfen...



*Rüste Deine Basis möglichst rasch mit einer Atomrakete auf*



*Nach der Vernichtung des Psycho-Turms gehört Dir die Basis ③*



*Das haut rein: Atomschlag und ein Unwetter plätten Yuris Bauanlage*

*Das Ende naht: Mit den V3s gibst Du dem Gen-Mutator den Rest*

ENDE

Developed by Core Design. Thunderstrike: Operation Phoenix is a trademark of Core Design, Ltd. Core Design, Core, registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. ©2001 Eidos Interactive, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family

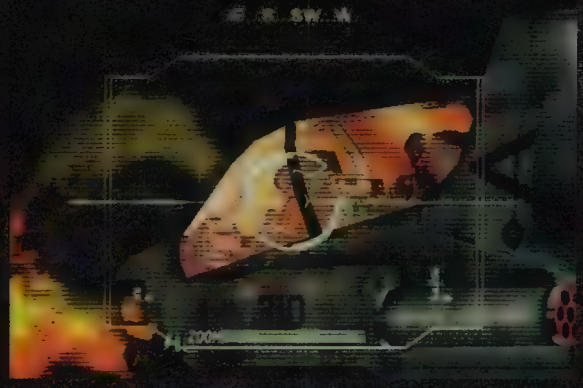
the Core logo and related characters are all trademarks of Core Design, Ltd. ©2001 Core Design, Ltd. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.

EN HUBSCHRAUBER DAZU.

ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.

Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen. Operation Phoenix.

Thunderhawk Operation Phoenix ist ein Helicopter Shooter der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg. AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave-Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

# Thunderhawk

★OPERATION PHOENIX★

EIDOS

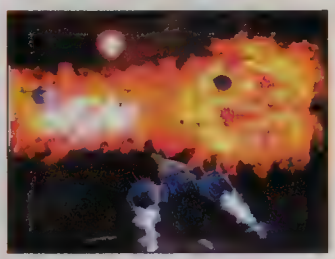
www.eidos.com

## Far Gate

Eure Heimatwelt wird bedroht. Die Lösung: die Evakuierung zur Erde. Mit den Cheats könnt Ihr den Weg erheblich beschleunigen.

Um alle Levels freizuschalten, gebt Ihr im **Hauptmenü** zunächst den Code **superxstudios** ein und wechselt dann in den Einzelspieler-Modus.

*Im Hauptmenü tippt Ihr **superxstudios** ein. Eine Bestätigung gibt's nicht*



*In der letzten Mission „Scherbenschlacht" stellt Ihr Euch den Entrodii*

## King of the Road

Country roads, take me home... Wer in der Truckersim nicht so recht vorankommt, dem geben die Cheats die nötigen Extra-Pferdestärken.

Pausiert dazu das Spiel mit der **[PAUSE]**-Taste und tippt dann einen der Cheats ein. Eine Bestätigung nach der Eingabe erfolgt nicht.

**Cheats**

Alle Container, Tankstellen und Umwege auf der Karte sichtbar machen:
**slmap**

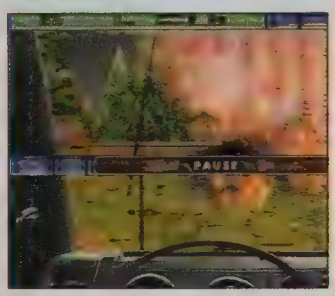
50.000 Euro mehr und eine Lizenz:
**sllottery**

Unendlich Benzin:
**slfillup**

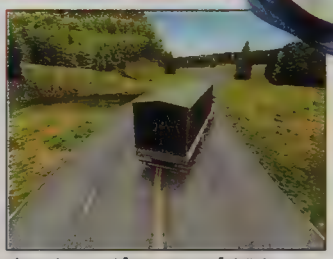
Fahrzeug wieder auf die Straße stellen; mit **[STRG]+[5]** auslösen:
**slrecover**

Fahrzeug reparieren; mit **[BACKSPACE]** auslösen:
**slrepair**

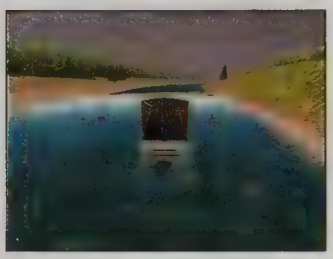
Alle Cheats aktivieren:
**slallcheats**




*Ist die Karre am Abrauchen? Schnell mit **[PAUSE]** das Spiel anhalten und die Schummelei eintippen...*



***slrepair**: ...und **[BACKSPACE]** drücken. Schon geht's wieder auf die Landstraße*



***slrecover**: Hoppla, nur Jesus kann auf Wasser laufen, aber nicht dieser Truck! Jetzt ganz schnell **[STRG]+[5]** drücken*

***sllottery**: Leicht verdientes Geld – und eine Lizenz gibt's noch dazu*

***slfillup**: Ein Liter Sprit für fünf Mark? Wen kümmert's mit unendlich Benzin*

Eine Extraportion Schub bieten die folgenden Schummeleien. Tippt zuerst im Pause-Bildschirm **slturbine** ein. Achtung, der Cheat geht zu Lasten Eurer Tankfüllung... aber das lässt sich ja durch **slfillup** abfangen.

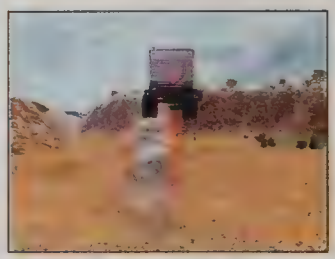
**Cheats**

Schub nach vorne:
**[STRG]+[1]**

Schub nach hinten:
**[STRG]+[2]**

Schub nach oben:
**[STRG]+[3]**

Schub nach unten:
**[STRG]+[4]**



***[STRG]+[3]**: Die NASA meldet einen weiteren LKW-Start zum Mond...*

## Paris-Dakar Rally

Dieses Rennen fordert Mensch und Maschine bis zum Äußersten. Wer Hitze und Staub nicht mehr aushält, wirft einen Blick auf die folgenden Cheats.

Alle Schummeleien werden als **Spielernamen** eingegeben.

**Cheats**

Alle Strecken:
**DEADPARROT**

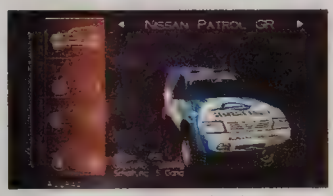
Alle Fahrzeuge:
**ILUMBERJACK**

Alle Fahrzeug-Outfits:
**ASHRUBBERY**

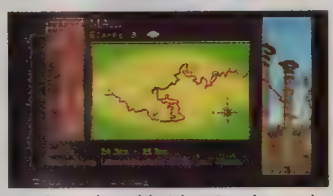
Alle Strecken, Fahrzeuge und Outfits:
**CRUNCHYFROG**

*Erstellt einen neuen Spieler und tauft ihn auf einen der Namen aus der Liste*

***CRUNCHYFROG**: Auswahl ohne Ende: entweder mit diesem heißen Ofen...*

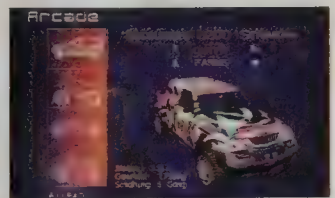



*...oder mit dem Nissan Geländewagen...*



*...auf eine der zahlreichen Strecken und Etappen! Was soll's denn sein?*

***DEADPARROT**: Da staubt's! Dank Schummelei könnt Ihr sofort über die Dünen von El Qahira (Kairo) brausen*




***ASHRUBBERY**: Heute mal in Bunt... Wählt unter verschiedenen Outfits*

## Red Faction

Mit den folgenden Cheats könnt Ihr die Revolution gegen die Ultor Corporation erheblich vorantreiben.

Drückt **während des Spiels** die **[^]**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Dort dann folgende Codes eingeben.

**Cheats**

Unsterblichkeit:
**vivalahelvig**

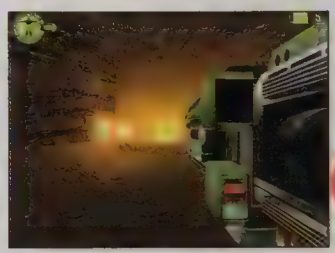
Alle Waffen und Munition:
**bighugmug**

Flug-Modus:
**heehoo**

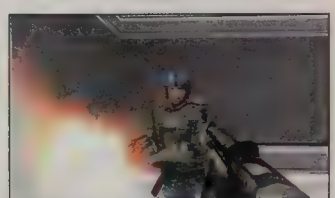
Kameraposition verändern:
**camera1** oder **camera2** oder **camera3**

*Wie revolutionär! Drückt auf **[^]** (neben **[1]**), um die Konsole zu öffnen*

***heehoo**: Hoffentlich hat Parker keine Höhenangst! Da geht's ganz tief runter!*



***bighugmug**: Der Fusionsraketenwerfer ist ein ziemlich heftiges Gerät*



***vivalahelvig**: Da schaut der Scherge dumm. Trotz mächtig Feuerpower kann er Parker nichts anhaben*

***camera1**: Schlecht zum Spielen, aber schön anzuschauen: Betrachtet Held Parker in der Außenperspektive*

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

## Wer viel zu erzählen hat, braucht XtraTalk von T-D1 – der neue Xtra-Tarif mit Mengenrabatt.

Machen wir es kurz: Mit XtraTalk, dem neuen Tarif von T-D1, zahlt sich längeres Telefonieren aus. Denn bei XtraTalk sinkt der Minutenpreis für Gespräche ins deutsche Festnetz und zu T-D1 umso mehr, je länger Sie an einem Tag entsprechend telefonieren (außer zu Sonderrufnummern). So zahlen Sie ab der 5. Minute nur noch 39 Pf/Min. und ab der 10. Minute sogar nur noch 19 Pf/Min. Weitere Infos zu XtraTalk erhalten Sie im T-Punkt oder unter www.t-mobile.de

T-D1 goes T-Mobile

# Medal of Honor: Underground

Euer Heimatland wurde besetzt und Ihr kämpft im Untergrund gegen die neuen Machthaber. Wird Euch der Aufstand gelingen? Mit den folgenden Verschwörereien bestimmt!

Vom Hauptmenü des Spiels geht Ihr zunächst in die „Optionen" und dort weiter zu **Passworte**. Hier benutzt Ihr eine der nachfolgenden Schummeleien aus der Liste. Unter dem Menüpunkt „Geheimcodes" müsst Ihr dann den jeweiligen Cheat noch einschalten.

**Cheats**

Unverletzbarkeit:
**PUISSANCE**

Vierfache Schussrate:
**BALLESVITE**

Kugelhagel (abprallende Schüsse):
**RICOCHET**

Podoski-Modus (ein Treffer tötet – auch Euch!):
**LATIREUSE**

Modus „Verrücktes Taxi" (60 Sekunden, um alle Gegner zu plätten):
**AUTODINGUO**

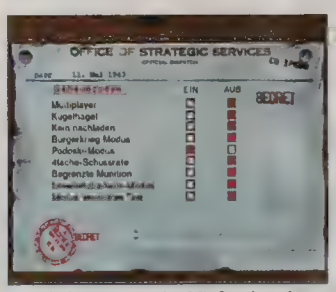
Das „Medal of Honor: Underground"-Team:
**DWIECRANS**

Noch mehr Personal:
**MOHUEQUIPE**

Team-Comics:
**MOHDESSINS**

*Vom Hauptmenü geht's zu **Optionen**...*

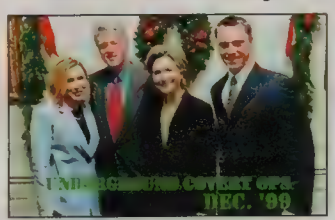
*...und danach zu **Passworte**. Gebt dort eine der Schummeleien ein...*




*...und aktiviert sie abschließend noch unter dem Menüpunkt **Geheimcodes***

***LATIREUSE**: Das is' ja einfach! Die Gegner fallen schon nach einem Treffer um. Aber Achtung – Euch geht's genauso!*

***AUTODINGUO**: Diese Idee haben die Designer von „Crazy Taxi": Ihr müsst alle Feinde in 60 Sekunden erledigen*



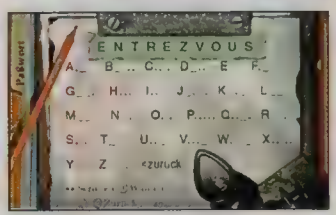

***DWIECRANS**: Besuch bei den Programmierern: Die Clintons geben sich die Ehre*

Für die weiteren Cheats müsst Ihr zuerst das Passwort **ENTREZVOUS** eingeben, bevor sie funktionieren – dann noch einen der folgenden Codes...

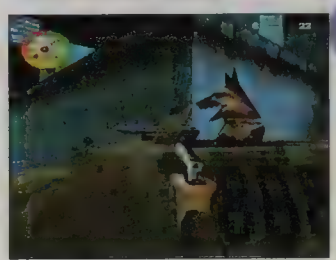
**Cheats**

Alle Geheimnisse und Missionen freischalten:
**PORTECLEFS**

Bonusmission „Panzerknacker im Einsatz" (zu finden unter „laden/speichern", „Logbuch"):
**LEMONSTRE**




***ENTREZVOUS**: Morst zunächst diesen Freischaltcode als Kennwort*



***LEMONSTRE**: In der „Panzerknacker"-Zusatzmission kämpft Ihr gegen wild gewordene Schäferhunde*

Text: Martin Metzler


DER SOMMER GEHT UND DIE SCHÖNSTE LOVE-SONG-COMPILATION KOMMT! DIE NEUE

MIT

ATOMIC KITTEN • *Eternal Flame*, O-TOWN • *All Or Nothing*, der Friedenshymne von ENYA • *Only Time*, UNCLE KRACKER • *Follow Me*, ROBBIE WILLIAMS • *Eternity*, der brandneuen und bislang unveröffentlichten SASHA - Ballade *Why Does Everybody Hurt*, HIM • *In Joy And Sorrow*, dem Duett des Jahres von LIONEL RICHIE & JULIETTE • *The One*, der SARAH CONNOR-KuschelRock-Exklusivballade *I'll Find You In My Heart* und weiteren einzigartigen Highlights!

Sony Music

# C.A.R.T. FURY Championship Racing

Quietschende Reifen und spektakuläre Unfälle, das ist die Welt der Cart-Rennen. Noch spektakulärer wird es mit den folgenden Schummelcheats.

Gebt die Trix über das **Tricks**-Menü in den Optionen ein.

**Cheats**

Alle Wagen freischalten:
△ ✕ △ □ L2 △

Alle Strecken freischalten:
R1 △ ✕ ✕ R2 L1

Todeswand:
✕ □ R2 △ R1 R2

Todeswagen:
L2 □ L1 R2 R2 ✕

Spieler-Todeswagen:
L1 □ R1 R2 L2 L1

Springen:
L1 L2 L1 R2 ✕ ✕

Unbegrenzte Zeit:
□ L1 R2 ○ △ R1

Große Köpfe:
△ □ □ L2 L1 R2

Nachtfahrt:
✕ ○ △ L2 R2 L1

Geringe Erdanziehung:
R2 R1 □ □ L1 L1

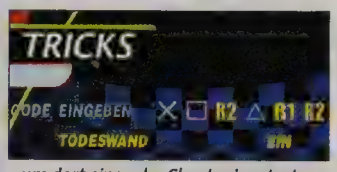
Raketenräder:
L1 R2 △ □ □ △

Dicker Nebel:
R2 R1 ✕ □ □ ○

Unbegrenzter Turbo:
✕ ✕ □ □ L2 L2

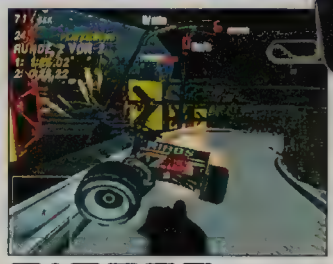
Unbegrenzte Versuche:
L1 L2 L1 □ △ ○

*Geht vom Hauptmenü aus in Optionen und wählt hier die **Tricks**-Eingabe...*




*...um dort einen der Cheats einzutasten. Danach noch in der Liste aktivieren!*

✕ □ R2 △ R1 R2: *Eine spannende Variation – wenn Ihr an die Bande kracht, ist Euer Bolide sofort hinüber. Da heißt's aufpassen beim Fahren*



L1 □ R1 R2 L2 L1: *Hoppla, jetzt komm' ich! Mit dem Todeswagen schafft Ihr Euch ordentlich Platz*

△ □ □ L2 L1 R2: *Den großen Kopf kann sich Juan-Pablo Montoya nach seinen Erfolgen in der Formel 1 erlauben*

✕ ○ △ L2 R2 L1: *So was Dummes, so ein Cart-Wagen hat keine Scheinwerfer*

Wenn Ihr **mehr Auswahl** bei der Fahrerwahl braucht, dann drückt im **Driver-Auswahlbildschirm** die R1-Taste. Für zusätzliche (und ziemlich abgefahrene) Karossen drückt in diesem Bildschirm die L1-Taste. Diesen Button müsst Ihr auch benutzen, um an die oben freigeschalteten Wagen zu kommen.

*Drückt in der Fahrerauswahl entspannt die L1-Taste für noch mehr Vehikel*

△ ✕ △ □ L2 △: *Krass, auf dieses Gefährt wäre Spider-Man sicher stolz*

Wenn Ihr **alle Movies** im Danny-Sullivan-Theater im Presseraum sehen wollt, so gebt Ihr im **Tricks**-Screen folgenden Cheat ein: L1 ○ R2 ✕ L2 △.

L1 ○ R2 ✕ L2 △: *Ich glaub', ich bin im Kino – alle Filme für umsonst!*

# Unreal Tournament

Wilde Gefechte toben in den Gladiatorenfights der fernen Zukunft.

Für die folgenden Trixereien **pausiert** Ihr eine laufende Partie mit der START-Taste. Drückt dann im Pause-Menü die genannten Buttons.

**Cheats**

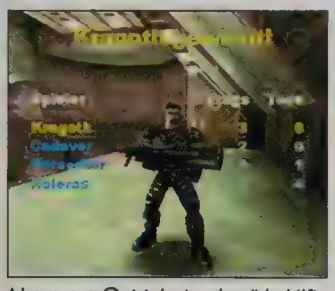
Level siegreich beenden:
↑ ↓ ← → → ← ○

Unverwundbarkeit:
□ ○ ← → ○ □

999 Munition:
← → ○ ○ ○ → ←

*Mit der START-Taste pausiert Ihr das laufende Match für die Cheat-Eingabe*

□ ○ ← → ○ □: *Yo, Alte, du kannst schießen, was du willst, aber treffen tust du dank Unverwundbarkeit nicht*



↑ ↓ ← → → ← ○: *Ist der Level zu öde, hilft dieser Cheat – schon geht's weiter*

Außerdem könnt Ihr **alle Levels und Charaktere freischalten** (auch wenn Ihr dann als „Cheater" bezeichnet werdet). Geht dafür vom Hauptmenü in den „Spiel laden"-Bildschirm und markiert den gewünschten Spieler. Anschließend gebt Ihr die folgende Tastenkombination ein: ↑ ↓ ↓ ↑ ← ↑ → ↓
Jetzt habt Ihr die freie Auswahl.

*Geht im Hauptmenü auf „Spiel laden"...*

↑ ↓ ↓ ↑ ← ↑ → ↓: *...wählt dann einen Spieler aus und gebt die Schummelei ein*

*Euer Charakter heißt für diese Tat zwar „Cheater", aber wen kümmert's, wenn Ihr alle Arenen bespielen könnt?*

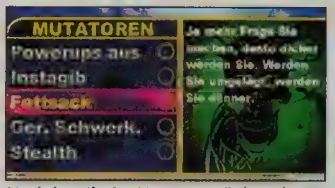
Für die Multiplayer-Matches lassen sich noch ein paar witzige **Mutatoren** freischalten. Alle Codes werden im **Hauptmenü** eingegeben.

**Cheats**

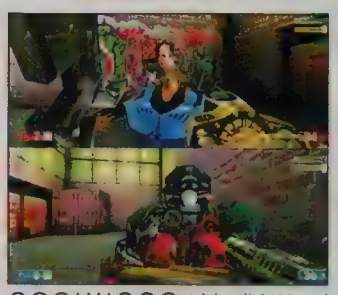
Stealth-Mutator:
□ □ ○ ○ □ □ ○ ○

Fettsack-Mutator:
○ ○ ○ ↑ ↓ ↓ ↑ ○ ○ ○

Große Köpfe:
← → ← → ← → ○ ○ ○




*Nachdem Ihr im Hauptmenü den Cheat eingetastet habt, sucht Ihr Euch einen der neuen Mutatoren aus*



○ ○ ○ ↑ ↓ ↓ ↑ ○ ○ ○: *Is' der dick, Mann! Je mehr Gegner Ihr erledigt, desto fetter wird Euer eigener Spielcharakter*

Texte: Martin Metzler

# Wenn Du morgens unausgeschlafen bist, solltest Du wenigstens einen guten Grund haben!

Distributed by

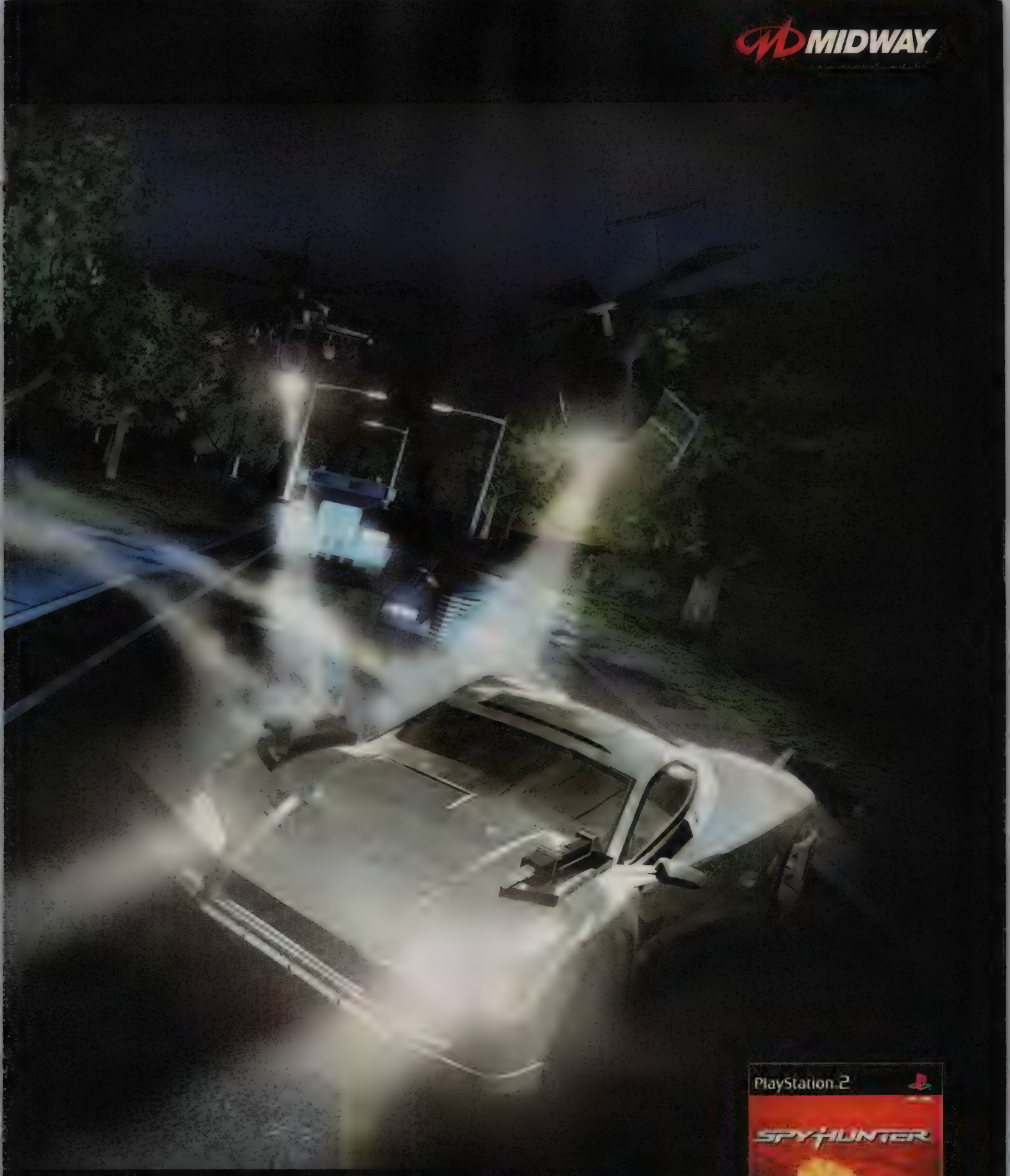
KONAMI

PlayStation 2

CORPORATION. All Rights Reserved.

www.konami-europe.com

MIDWAY



SPY HUNTER – mehr Action zu Lande, zu Wasser, zu Hause!

VERTRAUE NUR DEINEM GEFÜHL: 14 KNALLHARTE MISSIONEN, IN DENEN DU MAL DER JÄGER UND MAL DER GEJAGTE BIST.

RAFFINIERTE WAFFEN- UND VERTEIDIGUNGSSYSTEME MIT DENEN DU DEINEN GEGNERN MÄCHTIG EINHEIZT UND EIN FAHRZEUG, DAS GENAUSO FETT IST, WIE ES KLINGT: G-6155 INTERCEPTOR – DU KANNST ES IN EINEN SPORTWAGEN, EIN JET-SKI, EIN MOTORRAD ODER EIN BOOT VERWANDELN. WENN DU JETZT KEINE GEFÜHLE KRIEGST, BIST DU KEIN MANN!

# ATLANTIS

## DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

**Damit Du nicht untergehst, hat SCREENFUN Karten und Tipps zu den schwierigsten Passagen zusammengestellt. Mit ihrer Hilfe findest Du jedes Symbol und alle Kristalle.**

## Level 2 Ulysses

Nachdem Du Dich in Level 1 „Whitmores Herrenhaus" eingespielt und mit Leichtigkeit alle acht Symbole und den grünen Kristall eingesammelt hast, geht es auf der „Ulysses" weiter (Karte A).

Wechsle am ersten Kontrollpunkt zu Vinny und schieb das Fass vor die Flammen. Repariere mit Anna dann die beiden Waffen und spüre neben dem Feuerlöscher auch die ersten zwei Symbole auf. Mit Milo hangelst Du Dich dann übers Wasser und löschst später im Gang den Brand.

Tauch hinab zur **Türklinke** und mach Dich dann auf den Weg zum vierten Symbol. Betätige den dortigen Schalter und durchquere anschließend den Raum mit den Elektroblitzen, um so zum nächsten Schalter zu gelangen.

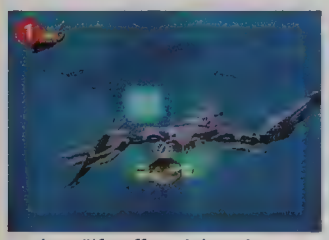
Tauche nun zu Symbol drei, fünf und sechs und vergiss auch den grünen Kristall nicht.

Nach dem letzten Symbol musst Du im richtigen Timing drei Feuerfontänen überwinden, um den letzten Schalter zu erreichen, der Dir den Ausgang öffnet.

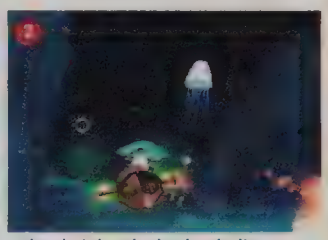
## Level 3 Leviathanangriff

Versetze dem Monstrum zwölf Treffer ❶, bevor Deine Flucht durch eine Tiefseeschlucht beginnt. Achte während der Attacken auf Mini-Angreifer und Energiebündel. Kannst Du ihnen nicht ausweichen, schieß sie ab!

Bei der anschließenden Flucht kannst Du die acht Symbole des Levels ❷ und den grünen Kristall einsammeln. Falls Du etwas verpasst, kannst Du wie immer später wieder den Level erneut laden und es nochmal probieren.



*Nach zwölf Treffern sinkt Dein gigantischer Gegner zu Boden*



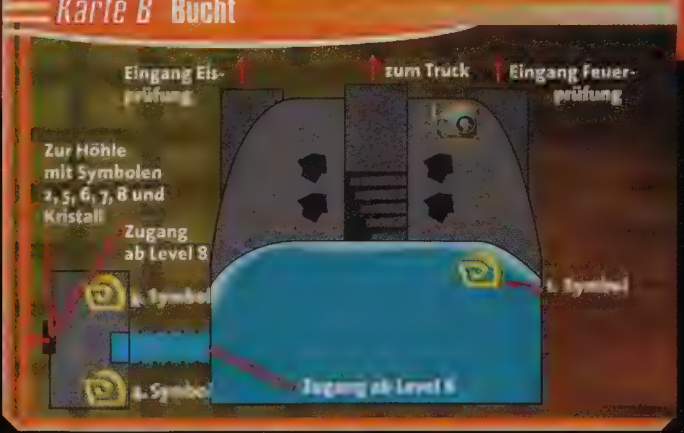
*Achte bei der Flucht durch die Schlucht auf die acht Symbole*

## Level 4 Bucht (erstes Mal)

Diese Bucht wirst Du insgesamt dreimal betreten und stets neue Abschnitte erkunden können (Karte B). Zunächst kannst Du nur am Strand herumlaufen, weiße Kristalle sammeln (für je 15 bekommst Du ein Extraleben) und Krabbelmonster eliminieren. Klettere dann den linken Felsen empor, um zur Eisprüfung zu gelangen.

## Karte A

## Karte B Bucht



## Level 5 Eisprüfung

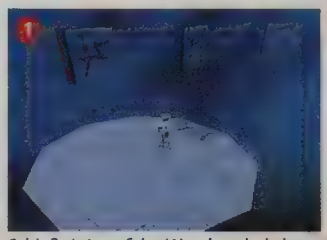
Fortan gibt es orangene, blaue und purpurrote Kristalle zu finden, die Du mit Deiner Waffe oder dem Kompass kombinierst.

Wechsle bald zu Anna und erledige herumlaufende Schneemänner mit ihrer Leuchtkugelpistole. Drück auf die R1-Taste, um in den besseren Ego-Modus zu wechseln.

Schließlich erreichst Du auf **Ebene 1** (Karte C) die Schlucht mit den magischen Plattformen. Ziele dabei stets auf das Symbol an der Wand, das sich auf der Plattform befindet, auf der Du gerade stehst ❶ – nur so erscheint die nächste!

Ein Lift bringt Dich zur **Ebene 2**, wo Du nach einer Kletterpartie zur **Ebene 3** rutschst. Roll das gefrorene Mammut von der Kante und flieh vor dem Urzeitwesen.

Forsche nach dem blauen Eiskristall und spring über die Plattformen Richtung Levelende. Neben drei Symbolen erwarten Dich auf der Rampe rollende Felskugeln.



*Schieß stets auf das Wandsymbol, das auf Deiner Plattform zu sehen ist*

## Level 6 Bucht (zweites Mal)

Diesmal (Karte B) kannst Du im Wasser nach dem ersten Symbol und nach der unterirdischen Tür tauchen. Nimm im nächsten Raum Symbole Nummer drei und vier und setz den blauen Eiskristall in die linke Statue ein.

Begib Dich anschließend zurück und erklimme die Felsen in Richtung Feuerprüfung.

## Karte C Eisprüfung

## Level 7 Feuerprüfung

Zu Beginn erwarten Dich schwierige Sprungpassagen auf einem Lavasee (Karte D). Als wäre dies nicht bereits brenzlig genug, sind die meisten Plattformen auch sehr instabil... Nachdem Du den ersten Bereich hinter Dir gelassen und hoffentlich nicht das erste Symbol vergessen hast, kommst Du in ein Tal und wechselst zu Vinny.

Mit ihm sprengst Du eine Säule, um einen Lavasee überqueren zu können. Wende Dich anschließend nach rechts, um die Höhle mit dem ersten Lavakristall zu erreichen.

Wenig später (siehe **Karte D-1**) erreichst Du wieder einen See mit zwei Säulen und einem verschiebbaren Steinblock. Sprenge die Säulen, besteig sie dank des Steinblocks und hol zunächst den zweiten Lavakristall, bevor Du über die Säule neben dem zweiten Symbol kletterst. Setz vor der nächsten Tür die beiden Lavakristalle ein, um wenig später wieder einen Steinblock zu schieben beziehungsweise zu ziehen. Diesen benötigst Du, um nicht von den Feuerfontänen getötet zu werden und an das dritte Symbol zu gelangen ❶.

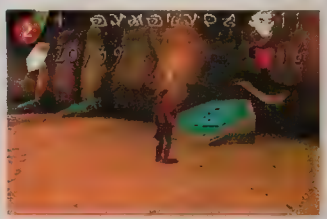
Du musst in einem Talkessel nur die drei Symbole aktivieren, die sich in den Ecken befinden ❷. Die Reihenfolge ist (mit dem Rücken zum Zugang): rechts vom Zugang, rechts hinten und links vom Zugang.

Schließlich erreichst Du das Tal, das auf **Karte D-2** skizziert ist. Spreng mit Vinny zunächst die Säule, um auf den Trümmern empor- und zum fünften Symbol zu laufen. Zieh anschließend die nebenstehende Säule heraus, wechsle zu dem kauzigen Gaetan Boudelaire und begib Dich zu dem Punkt, an dem Du – wie auf Karte D-2 vermerkt – graben musst.

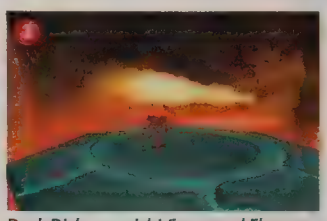
Nach dem Sturz findest Du das sechste Symbol und einen Schalter. Dieser öffnet das Tor, um zum Feuerkristall zu gelangen. Durchquere auf dem Rückweg wieder das Tal und geh in Richtung Ausgang.

Bevor der Level zu Ende ist, musst Du auf fahrenden, teils abtauchenden Plattformen über diverse Lavaseen reisen. Duck Dich mit der L1-Taste ❸, um nicht von seitlichen Feuerfontänen erwischt zu werden, und dreh in diesem Bereich noch eine „Ehrenrunde", um nicht das siebte Symbol zu verpassen.

*Dank des Steins blockst Du das Feuer und gelangst an Symbol Nummer drei*



*Aktiviere die drei Eck-Symbole in der richtigen Reihenfolge*



*Duck Dich, um nicht Feuer und Flamme zu werden. Dann gibt's Symbol Nr. 7*

## Level 8 Bucht (drittes Mal)

Setz beim dritten Bucht-Besuch (Karte B) den Feuerkristall in die Statue neben der mit dem Eiskristall bestückten Statue. Öffne somit den Eingang zur Höhle, in der unter anderem fünf von den verbleibenden sechs Symbolen und der grüne Kristall auf Dich warten. Zudem findest Du ein Zahnrad.

Schwimm zum Startpunkt des Levels zurück und geh mit Anna durchs Haupttor. Neben der panzerartigen Buddelmaschine findest Du Symbol zwei. Repariere die Maschine (einfach △ drücken) und buddel Dich mittels der ⊗-Taste durch die nächste Wand ❶.

In der folgenden Halle musst Du eine Wand durchbrechen, wirst jedoch von Monstern gehindert. Sobald Deine Lebenskraft auf 30 sinkt, überfahre ein paar Monster.

*Die reparierte Buddelmaschine bringt Dich aus dem Level heraus*

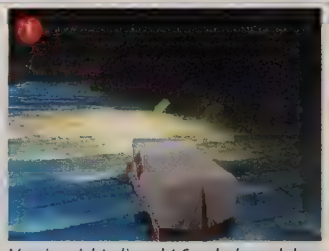
## Karte D Feuerprüfung

Text: Michael Martin

## Level 9 Flucht im Truck

Wie schon im dritten Level, erwartet Dich ein 3D-Abschnitt, auf dem acht Symbole und der grüne Kristall verstreut sind (1). Achte beim Fahren nicht nur auf Hindernisse und Energie spendende Herzen, sondern auch auf Benzinkanister, ansonsten geht Deinem Truck die Puste aus.

Einige Sprungschanzen bei Deiner Flucht sind ebenso tückisch wie Wasser oder Windböen, die Dich von der Straße fegen wollen. Das Feuer ist nicht zu gefährlich, da es bald ausgeht und Du nur ein paar Energiepunkte verlierst.




*Vergiss nicht, die acht Symbole und den grünen Kristall einzusammeln*

## Level 10 Außerhalb Atlantis (erstes Mal)

Diesen Level kannst Du komplett nach Karte E rechts spielen, denn Schwierigkeiten bilden einzig ein paar Sprungpassagen und das Aufspüren der acht Symbole. Doch da Du es bis hierher geschafft hast, sollte dies für Dich ein Kinderspiel sein. Da zwei Türen erst im Level 12 zu öffnen sind, ist der Weg zum Ausgang klar. Wundere Dich also nicht, wenn Dir noch zwei Symbole fehlen...

## Level 11 Innerhalb Atlantis

Begib Dich durch die linke Tür und folge dem einzigen Weg. Blicke in alle Nischen, damit Dir das erste Symbol nicht entgeht. Tauch im Becken zur Tür, und Du gelangst in einen runden und hohen Raum, von wo aus Du nach etwas Klettern und Laufen beim Schlüssel zum Marktplatz landest.

Du gelangst in den Raum neben dem Startplatz. Er wäre durch die rechte Tür zu erreichen gewesen. Spring noch nicht nach unten, sondern hol Dir das dritte Symbol.

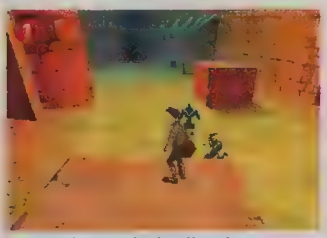
Geh unten durch die Tür, und Du gelangst zu einem bewachten Platz. Lass Dich nicht von den beiden Wachen erwischen (Tipp: Springen hilft gegen die schnellen Burschen (1)), während Du Symbol fünf und die nächste Tür erreichst.

Wenig später versperrt Dir ein Graben den Weg. Schieß den Heuballen vom Haken (2), um weiter voran zu kommen.

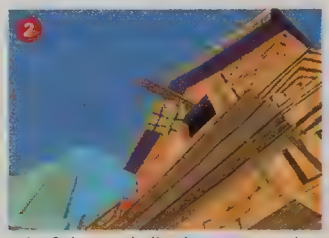
Wende Dich nach rechts, um in einem Raum drei Heuballen herauszuziehen. Über sie springend erreichst Du einen Mosaikstein und das siebte Symbol.

Zurück geht es über den Platz mit dem Graben, wo Du auf der anderen Seite eine Tür öffnest. Ein paar Schritte später kannst Du den Mosaikstein einsetzen und zu Kida wechseln. Mit ihr kehrst Du zum Platz zurück und gelangst ungehindert zur verbleibenden Tür.

Die letzte Sprungpassage auf drei sich bewegenden Stein-Händen sollte Dir nach ein paar Versuchen gelingen...




*Die Wachen sind schneller als Du – spring vor ihnen davon!*



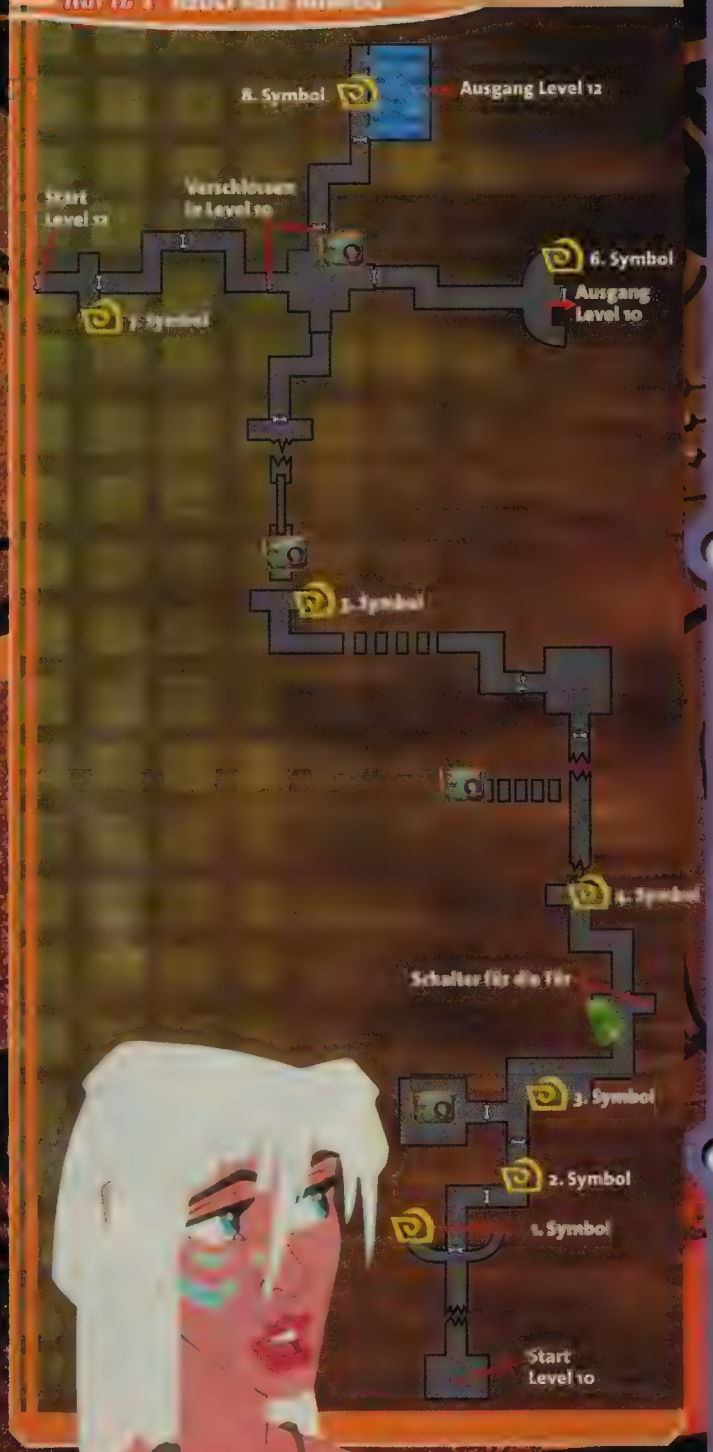

*Schieß den Heuballen herunter, um den Graben zu überqueren*

## Level 12 Außerhalb Atlantis (zweites Mal)

Sofern Du magst, kannst Du auch hier (Karte E) noch umherlaufen und weiße Kristalle zwecks Extraleben einsammeln.

Ansonsten ist der Weg zum Ausgang recht kurz, wobei Du natürlich nicht die Symbole Nummer sieben und acht ignorieren solltest.

## Karte E Außerhalb Atlantis



*Die Atlantis-Tochter Kida ist eine hervorragende Springerin und kann mit ihrem Stab Blitze verschießen*

ECHTZEITSTRATEGIE VOM FEINSTEN

# Rangers lead the way!

ET: ENDE NOVEMBER `01

"Anspruchsvolle Taktik-Herausforderung, die vor allem im Multiplayermodus einen Heidenspass macht!" gameshop 09/01

- Tag-/Nachtmissionen
- Wettereffekte (Regen, Schnee)
- Bau von Befestigungen (Bunker, Stacheldraht, MG-Nester)

# WARCOMMANDER

WEITERE INFOS: WWW.WARCOMMANDER.DE ODER EINFACH ANRUFEN: 0700-CDVGAMES

2 3 8 4 2 6 3 7

CDV Software Entertainment AG
Postfach 2745 • 76014 Karlsruhe

VA ARTS cdv www.cdv.de

Copyright ©2001
Änderungen vorbehalten

## Level 13 Gehein-Schwimmen

In diesem Level ist Luftanhalten angesagt. Sofern Du mal nicht auftauchen kannst, halte am Boden nach Muscheln Ausschau. Ein Hieb genügt, um rettende Luftblasen hervorzuzaubern.

Zunächst musst Du nach einem Haken suchen und damit die Kette (siehe 1) reparieren, um weiter voranzukommen. Um den Atlantischen Schlüssel zu dem Schloss zu finden, schwimmst Du in den Raum mit einem sich drehenden und feuerspeienden Kopf (siehe 2). Platziere Dich hinter den Vasen, die so zerschossen werden und unter anderem den Atlantischen Schlüssel freigeben. Postiere Dich zudem vor der brüchigen Wand, die durch Feuertreffer eingedrückt wird.

Dein Weg bleibt weiterhin recht geradlinig. Sammle zunächst das leere Gefäß ein, das Du am Bassin beim siebten Symbol füllst. Zu Deiner Orientierung: In dem Raum lauern drei Käfer-Monster, Symbol und Bassin befinden sich auf einem erhöhten Absatz.

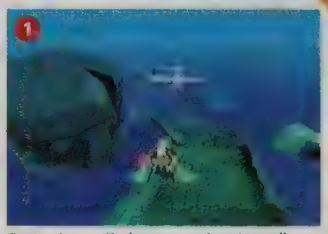
Entleere das Gefäß im Raum mit den drei Quellen, von denen die eine ja versiegt ist. Hierdurch öffnet sich der Ausgang des Levels.

*Repariere die Kette mit dem vorher gefundenen Haken*

*Die Feuerkugeln des Dreh-Kopfes sprengen Vasen und Wände*

## Level 15 Aktirak-Flucht

Ein Flug im Graben des „Star Wars"-Todessterns ist ein Kinderspiel verglichen mit diesem Level 1. Naja, fast... Du musst Dich zahlreicher Feinde und Beschuss erwehren, Hindernissen ausweichen und dabei die acht Symbole und den grünen Kristall einsammeln. Verpass nicht die Kontrollpunkte, um im Falle vorzeitigen Ablebens nicht von vorn zu beginnen.



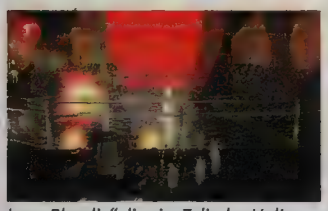
*Fast wie am Todesstern: „Star Wars"-Action vor dem großen Finale*

## Level 16 Kidas Rettung

Die zickige Blondine ist der Vorgeschmack auf Rourke. Sie bringt sich Blondinen-typisch selbst das Verderben, indem sie auf die vier Zylinder-Halterungen schießt 1. Postiere Dich davor, und weich aus, sobald sie feuert.

Anschließend erscheint Rourke, der einen wesentlich härteren Gegner darstellt. Er selbst ist nur durch die Blitze aus der Kapsel im Hintergrund verwundbar. Daher flieh vor ihm und sammle beim Laufen nach und nach die acht Symbole und den grünen Kristall ein. Sobald Du einen gewissen Vorsprung hast, schleudere einen Bumerang auf die Kapsel, damit diese die besagten Blitze ausstößt 2.

Rourke wird am sichersten getroffen, wenn Du ihn ebenfalls mit einem Bumerang attackierst. Er ist dann kurz „eingefroren", sodass Du ihn mit einem weiteren Treffer verwunden kannst. Wiederhole die Strategie insgesamt sieben Mal, und Du hast es geschafft – Glückwunsch, Atlantis ist gerettet!



*Lass „Blondie" die vier Zylinder-Halterungen zerschießen*

*Rourke machst Du mit einer Kombination aus Blitzen und Bumerangs platt*

*Die Buddelmaschine transportiert Dich aus Level 8*

## Level 14 Verrat

Ein grauhaariger Kauz gibt Dir zunächst den Tipp, das Mosaik wiederherzustellen. Doch zunächst knackst Du die verschlossene Tür mittels des Skelettschlüssels, um dann mit Milo an der dunklen Felswand empor zu klettern.

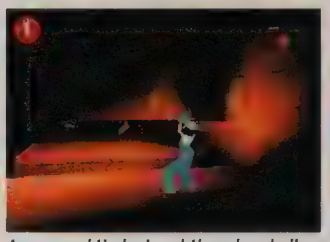
Wechsle zu Anna, um Dir den Weg zum grünen Kristall freizuschießen. Die dunkle Halle erhellst Du mit Annas Leuchtmunition 1 und springst zunächst geradeaus, um Dir das zweite Symbol zu holen, dann eine Plattform zurück und nach links zum Ausgang.

Nun macht wieder eine Wache auf Dich Jagd, was Dich nicht davon abhalten sollte, das dritte und vierte Symbol (Letzteres in einer erhöhten Nische) aufzunehmen. Spring den Schergen davon, um hinter dem schmalen Steg zum fünften Symbol zu gelangen. Doch Vorsicht, die Plattform entpuppt sich schon nach wenigen Sekunden als tödliche Falle.

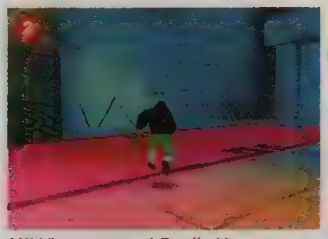
Wechsle beim nächsten Kontrollpunkt zu Vinny, um die brüchige Wand in der dahinterliegenden Halle zu sprengen und an den ersten **Mosaikstein** zu gelangen 2. In der Höhle mit den stets wieder auftauchenden Stein-Wesen findest Du links von der Rampe das siebte Symbol.

Erklimme danach die Rampe und roll die Felskugel in die „Stein-Wesen-Quelle" 3. Zudem solltest Du mit Gaetan Boudelaire am Fuße der Rampe einen **Mosaikstein** ausgraben und die Abzweigung im Felskugel-Raum nehmen. So gelangst Du nämlich zum dritten **Mosaikstein**. Wechsle zu Kida und betätige den Mechanismus beim überdimensionalen Steingesicht.

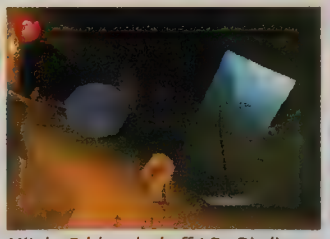
Geh durch die soeben geöffnete Tür und setz die Mosaiksteine ein, um die verbleibende Tür zu öffnen. Kehr zum leuchtenden Plateau beim grauhaarigen Kauz zurück, und der Level ist geschafft.



*Annas praktische Leuchtkugeln erhellen selbst die dunkelste Halle*



*Mit Vinny sprengst Du die Mauer zum ersten Mosaikstein*



*Mit der Felskugel schaffst Du Dir die Stein-Wesen vom Hals*

*Milo erkennt bald, dass in den seltsamen Kristallen ungeahnte Kräfte schlummern*

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

# Pokémon Stadium 2

## Teil 1

**Combos, Regenwetter und Volltreffer-Bonus: SCREENFUN kämpft sich in zwei Teilen durchs „Pokémon Stadium 2".**

*Bisaknosp gehört zu Jonathans Aufgebot in der Trainerklasse. Wie wirst Du ihm begegnen? Lies nach auf Seite 93*

In „Pokémon Stadium 2" machen Dir Exoten das Leben schwer: Durch Vererbung lernen Schützlinge und Gegner Attacken, die sonst nur ihre Element-Feinde beherrschen. So kann ein Feuer-Pokémon auch mit Donnerblitz schocken!

In dieser SCREENFUN begleiten wir Dich durch die Akademie und den Mini-Cup für Pokémon-Züchter, nächsten Monat folgen drei weitere Cups und die Arenaleiter-Burgen.

Bei allen Kämpfen hältst Du am besten den Game Boy griffbereit, er dient als Pokédex und verrät die Elemente Deiner Gegner.

## Die Pokémon-Akademie

In Earls Akademie lernst Du Elementkonter und taktische Kniffe zu den Attacken. Auch Stadium-Experten müssen die Schule durchspielen, denn das „Pokémon Stadium 2"-Regelwerk ist komplizierter als das des Vorgängers: Selbst das Wetter beeinflusst den KO-Multiplikator der Attacken! Außerdem können sich Pokémon verschiedenen Geschlechts neuerdings verlieben und dann den Angriff verweigern.

Um Dich für das Stadium zu qualifizieren, meisterst Du drei Lehrgänge (Bild), die aus je drei Teilen bestehen: In den Vorlesungen mit bis zu 20 Themen gibt's mündliche Noten. Anschließend folgt ein Test mit zehn Fragen, und zum Abschluss jeder Klasse demonstrierst Du Dein Wissen in taktischen Duellen: Such die Konterelemente für die Gegner, um zu gewinnen. Benotet wird dabei nicht nur der Sieg, sondern auch die Technik: Pokémon-Wahl und korrekter Einsatz von Spezialattacken – mit dem SCREENFUN-Spicker bist Du Deinen Mitschülern voraus.

*Nur mit Diplom in der Tasche darfst Du in die nächste Klasse vorrücken*

## Grundwissen: Die Trainerklasse

Im Anfängerkurs lehrt Dich Earl die Grundelemente des Duells: Feuer verbrennt Pflanze, Pflanze absorbiert Wasser, und Wasser löscht Feuer.

Die Antworten zu den 20 Themen findest Du in der Tabelle. Im anschließenden Test werden die Fragen per Zufall zusammengewürfelt, Earl wiederholt Aufgaben aus der Vorlesung und stellt einfache Element-Rätsel: „Kann Botogel durch einen Eisstrahl eingefroren werden?" Wegen des knappen Zeitlimits kannst Du nicht im Pokédex nachschlagen, Du musst die Pokémon auswendig kennen.

Die praktische Prüfung besteht aus sieben Kämpfen mit einem fertigen Team. Mit unseren Kampftipps fegst Du Deine Gegner aus der Arena.

**Antworten in der Vorlesung**

| Thema | Antwort |
|---|---|
| 1 | Earl |
| 2 | Alle Kämpfe |
| 3 | Knogga |
| 4 | Attacken |
| 5 | 17 |
| 6 | Geist |
| 7 | Bibliothek |
| 8 | Anziehung |
| 9 | Gift |
| 10 | Vitalglocke |
| 11 | Ausweichen |
| 12 | Traumfresser |
| 13 | Geowurf |
| 14 | 2-Runden-Angriff |
| 15 | 5 |
| 16 | Gift |
| 17 | Ausdauer |
| 18 | Spez.Ver. |
| 19 | Angriff |
| 20 | Gestein |

*Von Togepi (l.) wird gesagt, dass seine Schale Glück bringt. Traumato (r.) dagegen frisst die Träume seiner Gegner*

**Uwes Pokémon:** | **Camper** | **Deine Pokémon:**

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 154 | Meganie | 58 | Fukano |
| 47 | Parasek | 140 | Kabuto |
| 70 | Ultrigaria | 247 | Pupitar |
| 189 | Papungha | 17 | Tauboga |
| 192 | Sonnflora | 195 | Morlord |
| 103 | Kokowei | 15 | Bibor |

*Mauzi, Pokémon Nr.52, kann sich für runde Objekte begeistern*

*Marill verwandelt sich ab Level 18 in Azumarill*

Uwe hat sich auf Pflanzen-Pokémon spezialisiert: Wähle Tauboga (siehe Bild rechts), Bibor und Fukano, denn ihre Attacken sind gegen das Unkraut effektiv – das Duell gewinnst Du locker.

*Tauboga überwältigt mit dem Flügelschlag zwei Gegner, dann wechselst Du*

## Heikos Pokémon: Streber — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 136 | Flamara | 36 | Pixi |
| 5 | Glutexo | 162 | Wiesenior |
| 38 | Vulnona | 53 | Snobilikat |
| 126 | Magmar | 234 | Damhirplex |
| 156 | Igelavar | 190 | Griffel |
| 59 | Arkani | 241 | Miltank |

In diesem Match stellt Dir Earl sechs Normal-Pokémon, um gegen Heikos feuriges Team anzutreten: Wähle Damhirplex, Miltank und Wiesenior, die den Brand ohne Probleme löschen (Bild).

*Begegne den Feuer-Pokémon mit Boden- und Wasserattacken!*

## Bernds Pokémon: Schuljunge — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 197 | Nachtara | 182 | Blubella |
| 208 | Stahlos | 181 | Ampharos |
| 232 | Donphan | 126 | Magmar |
| 215 | Sniebel | 97 | Hypno |
| 212 | Scherox | 110 | Smogmog |
| 76 | Geowaz | 106 | Kicklee |

Wähle als ersten Streiter Kicklee, der Nachtara, Stahlos und Sniebel aufmischt.

Wasser-Pokémon Blubella kümmert sich um Geowaz (Bild) und Donphan. Und falls Bernd Scherox ins Duell schickt, konterst Du mit dem feurigen Magmar!

*Setz Hypno im Match gegen Bernd ein*

*Falls Bernd mit Geowatz eröffnet, musst Du schnell zu Blubella wechseln*

## Andreas Pokémon: Schwimmer — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 91 | Austos | 18 | Tauboss |
| 88 | Sleima | 148 | Dragonir |
| 72 | Tentacha | 127 | Pinsir |
| 122 | Pantimos | 222 | Corasonn |
| 73 | Tentoxa | 106 | Kicklee |
| 89 | Sleimok | 198 | Kramurx |

Bekämpfe Pokémon, die ständig ihre Verteidigung erhöhen, mit dem korrekten Team, und Deine Attacken kommen durch: Wähle Pinsir (Bild), Dragonir und Kramurx, deren Schläge (etwa Dragonirs „Drachenwut") vom magischen Schild nicht beeinträchtigt werden.

*Pass auf! Sleimok ist verdammt giftig*

*Pinsirs Geowurf stellt die feindliche Abwehrtaktik auf den Kopf*

## Jonathans Pokémon: Teenager — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 229 | Hundemon | 159 | Tyracroc |
| 2 | Bisaknosp | 119 | Golking |
| 228 | Hunduster | 142 | Aerodactyl |
| 154 | Meganie | 51 | Digdri |
| 103 | Kokowei | 225 | Botogel |
| 3 | Bisaflor | 20 | Rattikarl |

Aerodactyl ist der Held dieses Kampfes: Schneide zuerst eine „Grimasse" und wähle anschließend „Fliegen", um auf diese Weise dem feindlichen „Solarstrahl" auszuweichen (Bild).

In der nächsten Runde greift Aerodactyl dann im Sturzflug an. Wiederhole diese Manöver so lange, bis alle Pokémon von Jonathan kapitulieren. Für eine optimale Benotung solltest Du Tyracroc und Botogel als Partner wählen.

*Gut gekontert: In der Luft bist Du vor dem „Solarstrahl" sicher*

## Lailas Pokémon: Picknicker — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 80 | Lahmus | 203 | Girafarig |
| 143 | Relaxo | 108 | Schlurp |
| 162 | Wiesenior | 87 | Jugong |
| 195 | Morlord | 210 | Granbull |
| 218 | Schneckmag | 126 | Magmar |
| 199 | Laschoking | 22 | Ibitak |

Earl prüft nun Dein Wissen über handfeste und Spezial-Attacken: Die feindlichen Pokémon benutzen „Amnesie", um ihre Spezialverteidigung zu stärken.

Vermöble sie mit Ibitak (Bild), Granbull und Schlurp, die dann ihre Muskeln spielen lassen.

*Ibitaks „Bohrschnabel" durchbricht den Spezialschild der Gegner.*

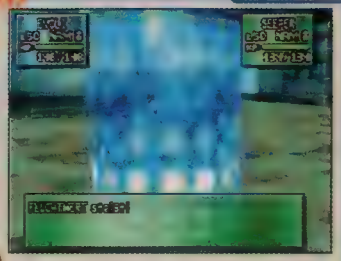
## Lailas Pokémon: Göre — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 5 | Glutexo | 108 | Schlurp |
| 156 | Igelavar | 164 | Noctuh |
| 116 | Seeper | 42 | Golbat |
| 17 | Tauboga | 180 | Waaty |
| 207 | Skorgla | 133 | Evoli |
| 190 | Griffel | 176 | Togetic |

Dein Gegner beschwört Rauchschwaden, um die Zielgenauigkeit Deiner Pokémon zu schwächen (Bild): Wähle Evoli, Noctuh und Golbat, deren Manöver davon nicht beeinflusst werden.

Golbats „Dunkelnebel" heilt zudem alle Statusveränderungen!

*Evoli mutiert je nach Strahlung zu verschiedenen Pokémon*



*Seeper und Kollegen steigern den Fluchtwert mit Ausweichmanövern und Rauch*

Text: Oliver Ehrle

## Element-Mathe: Die Arenaleiter-Klasse

In den elf Vorlesungen für Arenaleiter erklärt Dir Earl, wie sich Geschlecht und Multiplikatoren auswirken: Um die Schlagkraft der Pokémon zu ermitteln, musst Du nicht nur die Elemente genau kennen, sondern auch flinkes Kopfrechnen beherrschen!

Bei Thema Nummer acht, zehn und elf fragt der Lehrer nach Elementen, Heilextras und Verwandtschaften zu variierenden Pokémon sowie Krankheiten – die Tabelle zeigt zu jeder möglichen Frage die passende Antwort.

Den folgenden Test bestehst Du nur mit gutem Know-how oder viel Glück: „Wie hoch ist der Schadenfaktor bei Attacke X auf Pokémon Y?" Du wählst zwischen null, eins, vier und zwölf.

Die praktische Prüfung besteht aus fünf Kämpfen gegen ein überlegenes Team: Du gewinnst hier nur mit Hinterlist!

**Antworten in der Vorlesung**

| Thema | Antwort |
|---|---|
| 1 | Wasser |
| 2 | 0 |
| 3 | Verwirrung |
| 4 | keine Änderung |
| 5 | Erdbeben |
| 6 | Donnerschlag |
| 7 | Normal |
| 8 | Panzaeron-Boden, Sniebel-Psycho, Morlord-Elektro, Traunfugil-Normal |
| 9 | Metallklaue |
| 10 | Gegengiftbeere-Gift, Eisbeere-Brand, Bitterbeere-Verwirrung, Brandbeere-Eingefroren, Minzbeere-Schlaf |
| 11 | Vulnona-Vulpix, Azumarill-Ma rill, Keifel-Quiekel, Iksbat-Zubat |

### Josefs Pokémon: Pokémaniac — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 115 | Kangama | 171 | Lanturn |
| 209 | Snubbull | 103 | Kokowei |
| 217 | Ursaring | 92 | Nebulak |
| 241 | Miltank | 12 | Smettbo |
| 36 | Pixi | 26 | Raichu |
| 234 | Damhirplex | 189 | Papungha |

Die Gegner sind stark, aber triebgesteuert: Mit Deinen weiblichen Pokémon machst Du den Rüden schöne Augen (Bild), damit sie Josefs Befehle verweigern!

Eröffne mit Raichu, wähle „Anziehung" und verpasse dem Gegner in der zweiten Runde einen „Bitterkuss". Anschließend vermöbelst Du ihn mit dem „Donnerschlag". Raichu wird mit allen Kontrahenten allein fertig, wähle Lanturn und Nebulak als Partner.

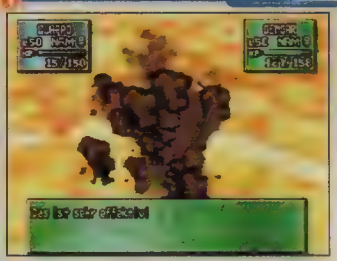
*Frisch verliebt: Mach Deinen Kontrahenten schöne Augen!*

### Naomis Pokémon: Kimono-Girl — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 198 | Kramurx | 57 | Rasaff |
| 93 | Alpollo | 56 | Menki |
| 200 | Traunfugil | 61 | Quaputzi |
| 92 | Nebulak | 34 | Nidoking |
| 219 | Magcargo | 62 | Quappo |
| 94 | Gengar | 186 | Quaxo |

Um zu gewinnen, musst Du Combo-Attacken und Heilkräuter kennen: Bekämpfe Kramurx mit Rasaffs „Fuchtler", nach drei Runden flippt Dein Schützling aus und heilt sich automatisch.

Bekämpfe Geist-Pokémon mit Quaxo und Quaputzi: Schlag die „Bauchtrommel" (Bild), um die Hälfte der Kraftpunkte zu verlieren, Deine Schlagkraft aber zu verachtfachen! Heile zwischendurch Dein Pokémon mit „Erholung".

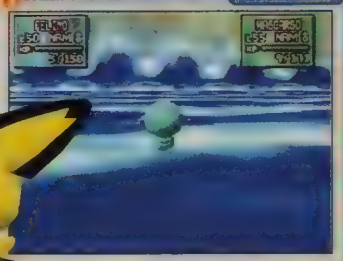


*„Bauchtrommel" und „Lehmschelle" bereiten Gengar den Garaus*

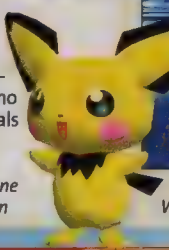
### Heras Pokémon: Göre — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 130 | Garados | 195 | Morlord |
| 182 | Blubella | 179 | Voltilamm |
| 154 | Meganie | 194 | Felino |
| 192 | Sonnflora | 125 | Elektek |
| 114 | Tangela | 99 | Kingler |
| 219 | Magcargo | 167 | Webarak |

Kontere die Elemente der feindlichen Pokémon: Webaraks „Matschbombe" überwältigt Pflanzen-Pokémon und Tangela. Voltilamm brutzelt Garados mit dem „Donnerblitz", und Felino überfährt Magcargo als „Surfer" (Bild).



*Manchmal eröffnet Magcargo: Wechsle zu Felino mit dem „Surfer"*



*Pichu kann noch keine Elektrizität speichern*

### Koljas Pokémon: Teenager — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 149 | Dragoran | 237 | Kapoera |
| 51 | Digdri | 117 | Seemon |
| 185 | Mogelbaum | 137 | Porygon |
| 208 | Stahlos | 24 | Arbok |
| 55 | Entoron | 82 | Magneton |
| 227 | Panzaeron | 142 | Aerodactyl |

Mit „Fliegen" und „Eingraben" flüchten die Gegner aus Deiner Reichweite, um in der nächsten Runde mit einem Sturmangriff zu überraschen!

Wähl Seemon, um Dragoran mit der „Windhose" vom Himmel zu fegen (Bild). Nimm Entoron und Panzaeron mit Magnetons „Zielschuss" ins Visier, um sie dann per „Blitzkanone" zu vernichten. Digdri, Mogelbaum und Stahlos besiegst Du mit Aerodactyls „Erdbeben".

*Die „Windhose" erwischt auch fliegende Pokémon – hier: Dragoran!*

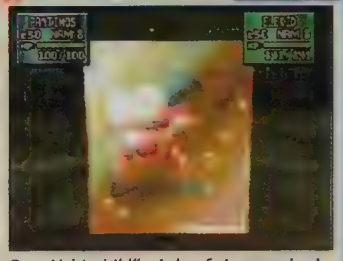
### Hendriks Pokémon: Schuljunge — Deine Pokémon:

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 113 | Chaneira | 120 | Sterndu |
| 165 | Ledyba | 94 | Gengar |
| 239 | Elekid | 65 | Simsala |
| 35 | Piepi | 122 | Pantimos |
| 166 | Ledian | 97 | Hypno |
| 242 | Heiteira | 124 | Rossana |

In diesem Match kombinierst Du die Manöver Deiner Pokémon: Starte mit Pantimos oder Sterndu und zaubere dann das „Lichtschild". Anschließend greifst Du mit der „Kopfnuss" an.

Wenn der Feind Dein Pokémon vergiftet, wechsle zu Rossana und schleudere ihn per „Bodyslam" auf die Matte – das „Lichtschild" schützt auch Rossana (Bild)!

Wiederhole diesen Wechsel bei all Deinen Gegnern.



*Das „Lichtschild" wird auf eingewechselte Pokémon übertragen*

www.gameboyadvance.de

## Vererbungslehre: Die Top-Vier-Klasse

Jetzt wird's kompliziert: In der Klasse für Profis hält Earl elf Vorlesungen über Wetterbedingungen, Vererbungslehre und den Einfluss von mitgeführten Gegenständen auf die Attacken.

Die Antworten auf seine Fragen findest Du in der Tabelle, aber der folgende Test ist happig: „Welches Pokémon wird mit einer Knochenkeule stärker?" Wiederhole die Prüfung und hoffe auf einfache Element-Kombinationen.

Stell in den vier Kampfaufgaben Dein Profiwissen unter Beweis.

**Antworten in der Vorlesung**

| Thema | Antwort |
|---|---|
| 1 | Kampfknochen |
| 2 | Boden |
| 3 | Agilität |
| 4 | Donner |
| 5 | Walzer |
| 6 | Stampfer |
| 7 | verschiedene Pokémon |
| 8 | Risikotackle |
| 9 | Bodyslam |
| 10 | Mondstein |
| 11 | gleiche Pokémon |

*Enton (l.) rennt davon! Suicune schaut aber auch ziemlich gefährlich aus!*

**Marks Pokémon:** Ass-Trainer **Deine Pokémon:**

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 130 | Garados | 25 | Pikachu |
| 223 | Remoraid | 26 | Raichu |
| 89 | Sleimok | 28 | Sandamer |
| 117 | Seemon | 104 | Tragosso |
| 99 | Kingler | 105 | Knogga |
| 219 | Magcargo | 213 | Pottrott |

Marks Pokémon sind bis zu 30 Levels erfahrener als Deine! Mit defensiver Taktik vermöbelst Du sie trotzdem: Eröffne mit Pottrott und kontere Garados' (Bild) „Hyperstrahl" mit „Panzerschuss". Wechsle zu Pikachu und setz mit dem „Donnerblitz" nach. Magcargos Attacken begegnest Du mit Pottrott, dann wechsle zu Tragosso und beschwöre ein „Erdbeben".

Den letzten Gegner besiegst Du ebenfalls mit dem „Erdbeben".

*Der erste Schlag trifft Pottrott. Wechsle zu Pikachu: Garados muss erst aufladen*

**Connys Pokémon:** Ass-Trainer **Deine Pokémon:**

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 68 | Machomei | 162 | Wiesenior |
| 125 | Elektek | 123 | Sichlor |
| 212 | Scherox | 20 | Rattikarl |
| 182 | Blubella | 229 | Hundemon |
| 57 | Rasaff | 26 | Raichu |
| 127 | Pinsir | 157 | Tornupto |

Connys Pokémon beherrschen tödliche Attacken: Starte mit Sichlors „Agilität" und wähle in der zweiten Runde „Ausdauer", um den Hyperstrahl des Gegners zu überleben (Bild).

Dein anschließender „Gegenschlag" schickt den Feind zu Boden. Wiederhole diese Taktik mehrfach und beantworte alle feindlichen Attacken mit dem „Gegenschlag". Als Partner wählst Du Raichu und Rattikarl.

*Mit „Ausdauer" übersteht Dein Pokémon auch mächtige Attacken!*

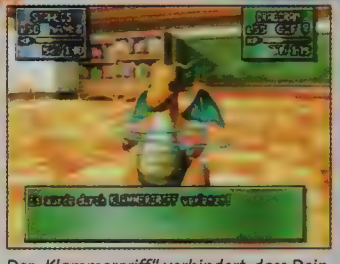
**Noahs Pokémon:** Jongleur **Deine Pokémon:**

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 149 | Dragoran | 62 | Quappo |
| 59 | Arkani | 204 | Tannza |
| 136 | Flamara | 106 | Kicklee |
| 126 | Magmar | 76 | Geowaz |
| 157 | Tornupto | 112 | Rizeros |
| 248 | Despotar | 208 | Stahlos |

In diesem Match führen Combos zum Sieg: Vergifte daher Dragoran mit Stahlos' „Toxin" und halte diesen Gegner anschließend mit dem „Klammergriff" in der Arena gefangen (Bild).

Quappo besiegt Despotar, wenn Du in dieser Spielrunde „Willensleser" und „Wuchtschlag" zweimal erfolgreich kombinierst.

Der letzte Gegner ist ein Feuer-Pokémon: Wähle Geowaz und verbinde „Einigler" mit „Walzer".



*Der „Klammergriff" verhindert, dass Dein Gegner das Pokémon wechselt*

**Biggys Pokémon:** Schwimmer **Deine Pokémon:**

| Nr. | Pokémon | Nr. | Pokémon |
|---|---|---|---|
| 121 | Starmie | 130 | Garados |
| 80 | Lahmus | 103 | Kokowei |
| 230 | Seedraking | 126 | Magmar |
| 55 | Entoron | 229 | Hundemon |
| 224 | Octillery | 189 | Papungha |
| 120 | Sterndu | 85 | Dodri |

Nütze die Kraft der Sonne, um Biggys Wasser-Pokémon zu besiegen: Antworte auf Starmies „Komprimator" mit Kokoweis „Stampfer", der dann doppelt reinhaut. Anschließend probiert es der Feind mit „Regentanz", kontere mit dem „Sonnentag" (Bild).

Bekämpfe Sterndu auch mit Hundemon und wechsle bei Wasser-Pokémon zu Papungha, dessen „Solarstrahl" in der Sonne exzellente Durchschlagskraft besitzt.

*Heißes Sonnenlicht macht die Blitzattacken Deiner Gegner unwirksam*

## Wettkampf im Stadion

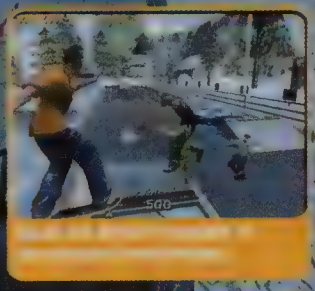
Als erfolgreicher Absolvent der Pokémon-Akademie startest Du Deine Stadion-Karriere: Bei Turnieren kämpfst Du im Idealfall mit einem ausgeglichenen Team, das Du per Transfer Pak aus einem Game-Boy-Abenteuer übernimmst.

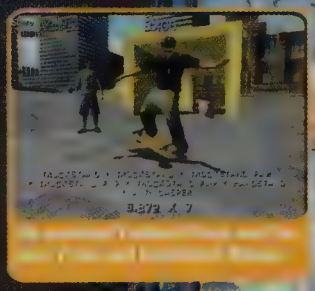
Die Leih-Pokémon besitzen zwar die gleichen Erfahrungslevels, die Attacken sind aber nicht optimiert und Du kannst sie nur mit einer bescheidenen Auswahl an Heilkräutern bestücken.

*Geheimnisvoll! Niemand kennt Tragossos wahres Gesicht*

# «WELCOME TO MY WORLD»

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3





Komplett in Deutsch!

PlayStation.2 GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE NEVERSOFT

ACTIVISION O2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISIONO2.COM

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

## Für Pokémon-Züchter: Mini-Cup

Im Mini-Cup sind nur 86 Pokémon bis Level fünf zugelassen: Wie in der Akademie stellst Du ein Sechser-Team zusammen, aber kämpfst in jeder der acht Runden nur mit drei Pokémon.

Dieser Cup ist optimal für Züchter, die Pokémon kreuzen und den Babys Attacken beibringen, die nicht ihrem Element entsprechen. Denk im Konter-Dreieck: Elektro-Pokémon Pichu ist Boden-Monstern unterlegen – vererbe ihm eine Wasser-Attacke, um Geowaz & Co. wegzuspülen. So erhältst Du ein Team, das jede Gegner-Kombination kontert.

Mit Leih-Pokémon ! macht der Mini-Cup große Probleme: SCREENFUN hat ein kräftiges Team zusammengestellt (siehe Tabelle unten), aber auch andere Kombinationen sind möglich. Die Spalte „Vererbte Manöver" zeigt, mit welchen Attacken Du die Pokémon optimierst! Kontere wie auf der Akademie. Die Liste verrät alle Gegner und empfiehlt ein passendes Team.

*Vergiss nicht die Leih-Pokémon mit Heilbeeren auszurüsten!*

### Ein vielseitiges Team

| Nr. | Name | Manöver | Vererbte Manöver | Ausrüstung |
|---|---|---|---|---|
| 63 | Abra | Psychokinese, Raub, Ausdauer, Blitz | Eishieb, Donnerschlag | Beere |
| 228 | Hunduster | Glut, Smog, Knirscher, Brüller | Solarstrahl, Sonnentag | Bitterbeere |
| 66 | Machollo | Überwurf , Schaufler, Grimasse, Gesichte | Energiefocus, Steinwurf | Antiparbeere |
| 104 | Tragosso | Knochmerang, Energiefocus, Rutenschlag, Kopfnuss | Erdbeben, Donnerschlag | Eisbeere |
| 120 | Sterndu | Blubbstrahl, Regentanz, Sternschauer, Härtner | Erholung, Erdbeben | Minzbeere |
| 172 | Pichu | Blitzkanone, Bitterkuss, Sternschauer, Anziehung | Bodyslam, Reflektor | Brandbeere |

### Flügelorden: Teenager

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 175 | Togepi |
| 138 | Amonitas |
| 218 | Schneckmag |
| 7 | Schiggy |
| 191 | Sonnkern |
| 56 | Menki |

EMPFOHLENE POKÉMON: Abra, Hunduster, Machollo

### Insektenorden: Picknicker

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 174 | Fluffeluff |
| 209 | Snubbull |
| 52 | Mauzi |
| 16 | Taubsi |
| 19 | Rattfratz |
| 216 | Teddyursa |

EMPFOHLENE POKÉMON: Machollo, Tragosso, Abra

### Basisorden: Camper

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 152 | Endivie |
| 155 | Feurigel |
| 158 | Karnimani |
| 50 | Digda |
| 170 | Lampi |
| 69 | Knofensa |

EMPFOHLENE POKÉMON: Abra, Sterndu, Pichu

### Phantomorden: Pokéfan Janet

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 236 | Rabauz |
| 46 | Paras |
| 74 | Kleinstein |
| 167 | Webarak |
| 41 | Zubat |
| 27 | Sandan |

EMPFOHLENE POKÉMON: Abra, Hunduster, Sterndu

### Faustorden: Schuljunge

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 179 | Voltilamm |
| 23 | Rettan |
| 177 | Natu |
| 58 | Fukano |
| 238 | Kussilla |
| 246 | Larvitar |

EMPFOHLENE POKÉMON: Tragosso, Hunduster, Machollo

### Stahlorden: Schwimmer

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 173 | Pii |
| 147 | Dratini |
| 163 | Hoot Hoot |
| 43 | Myrapla |
| 194 | Felino |
| 140 | Kabuto |

EMPFOHLENE POKÉMON: Abra, Machollo, Hunduster

### Eisorden: Lehrer

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 239 | Elekid |
| 123 | Sichlor |
| 220 | Quiekel |
| 161 | Wiesor |
| 37 | Vulpix |
| 133 | Evoli |

EMPFOHLENE POKÉMON: Sterndu, Tragosso, Machollo

### Drachenorden: Pokéfan

| Nr. | Pokémon |
|---|---|
| 240 | Magby |
| 172 | Pichu |
| 92 | Nebulak |
| 113 | Chaneira |
| 60 | Quapsel |
| 63 | Abra |

EMPFOHLENE POKÉMON: Tragosso, Machollo, Abra

**In der nächsten SCREENFUN findet Ihr hilfreiche Tipps zu drei weiteren Cups und zu den Arenaleiter-Burgen.**


Impressum

BRAVO SCREENFUN

Erscheint im Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

**Postadresse:**
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

**Chefredakteur:** Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
**Stellv. Chefredakteur:** Gerhard Fuhrmann
**Art Director:** Sigrid Kowalewski
**Textchefin:** Martina Hornung
**Text-/Schlussredaktion:** Doris Krieger
**Redaktion:** Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Timo Koch, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
**Bildredaktion:** Martina Jorgas
**Grafik:** Christian Ziegler *(Stellv.)*, Markus Beyer, Michael Mittermair, Martina Schmid
**Leserservice:** Markus Gebhardt, Stefan Karthan, Christoph Wiethaus

**Mitarbeiter der Ausgabe 11/01:**
Daniel Blank, Oliver Ehrle, Frieder Englitz, Eckart Foos, Winnie Forster, Elke Krotz, Thorsten Krüger, Michael Martin, Karen Oetzel, Marco Zierl

**Herstellung:** Kurt Müller, Manfred Wimmer

**Anzeigen:** Bauer Media KG, Brieffach 3963, Burchardstraße 11, 20077 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 24,
Fax: 040 / 30 19 30 28
Marketing Managerin: Anja Visscher
Anzeigenkontakt:
Carolin Gluth, Telefon 089 / 6786-7278,
Ilka Krebs, Telefon 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Ulrike Vollherbst
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3.

**BRAVO SCREENFUN** kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien: SIT 780,00.


Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2001 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.


**Repro:** Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstraße 3, 76437 Rastatt
**Druck:** VPM, Karlsruher Straße 31, 76437 Rastatt
**Vertrieb:** VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4168, 20086 Hamburg
**Nachlieferservice:** Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141
Internet: www.einzelheft.pvn.de

**Fragen zum Abonnement:**
VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 01805 / 31 39 39 (DM 0,24 pro Minute), Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr.
Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

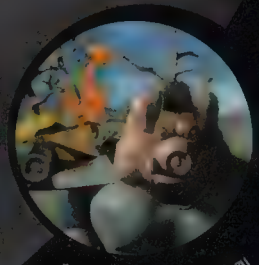
**Abo-Bestellungen:**
VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 01805 / 30 14 17 (DM 0,24 pro Minute), Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr.
Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

**Verkaufspreis Abonnement:**
Verkaufspreis im Abonnement DM 4,50 zuzüglich ortsüblicher Zustellgebühr;
Alle Preise verstehen sich inklusive 7% MwSt.

**Importeur für Österreich:**
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG
Postfach 1041, A-1041 Wien.
Telefon: 01 / 501 47 21
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 8821 / 53 80

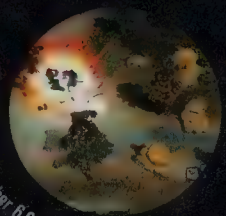
# Ich rieche Schweinebraten, Commander.
# Sie riechen Sieg, Lieutenant.





15 Missionen pro Rasse, dazu
10 Multiplayer-Karten mit eigenen Spielmodi

außergewöhnliche 3D-Engine
für 360 Grad Rundumsicht und stufenloses Zoomen!



über 6.000 Sprachsamples für
variantenreiche, witzige Verbal-Attacken

# S.W.i.N.E.

Schweine, die Hasen auf den Pelz rücken. Karnickel, die Schweine zur Sau machen. In diesem einzigartigen RTS Genre-Mix kommandierst Du eine von zwei tierischen Armeen unter ständig wechselnden Wetterbedingungen und auf verschiedenstem Terrain. Dirigiere realistisch inszenierte Fahrzeuge, organisiere Nachschub-Routen... Du entscheidest, wer triumphiert und wer Tagesgericht wird.
Gamestar 9/01 „Hinter der Knuddelfassade lauert beinharte Echtzeit-Strategie mit tollen Ideen"
www.fishtankgames.com, www.swine-online.com

gamespy

fishtank interactive
Catch the best.

Published by Fishtank Interactive. Fishtank is a trademark of Ravensburger Interactive Media GmbH

# THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

## 1. Teil

**Ganons Häscher wüten auf zwei Modulen: In dieser und der nächsten SCREENFUN besiegst Du General Onox, in der SCREEN-TRIX 2/2001 wird „Oracle of Ages" gelöst.**

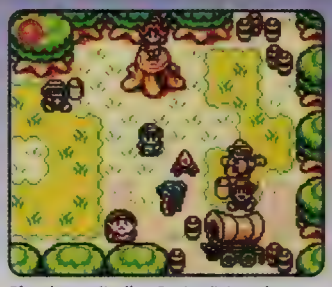
In zehn Kapiteln zum Finale: Du besorgst Dir ein Schwert, befreist die acht Essenzen der Natur und die Tänzerin Din aus General Onox' Siegel. SCREENFUN weist den Weg zu den Kerkern, klärt Rätsel und verrät Kampftaktiken. Nicht jedes einzelne Extra wird dabei berücksichtigt: Schau Dich genau um, plündere alle Kisten und pflanze Gasha-Kerne. Nach einer Mission sind sie reif zur magischen Ernte.

## Prolog: Din wird entführt!

Sprinte nach Dins Entführung ❶ nach Südwesten ins Horon-Dorf und plaudere mit den Vögeln links oben.

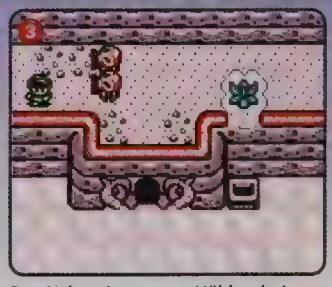
Rechts unten gibt's im Laden einen Ring inklusive Box – vollkommen gratis ❷! Der Bürgermeister rechts oben schenkt Dir auch noch einen Gasha-Kern, pflanze ihn direkt vor seiner Tür.

Lauf anschließend an den Vögeln vorbei zum westlichen Strand, wo Du die Heroenhöhle ❸ findest.



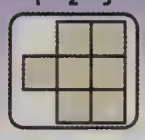
*Plaudere mit allen Partygästen, dann mit Din auf dem Baumstumpf*

*Dieser Ringladen hat nur auf dem Game Boy Advance geöffnet*




*Den Nebeneingang zur Höhle schnipselst Du mit dem Schwert frei*

## Die Heroenhöhle




**Legende**

| | | |
|---|---|---|
| A-3 | Kleiner Schlüssel | |
| B-1 | Eingang | |
| B-2 | 30 Rubine | |
| B-3 | Holzschwert | |

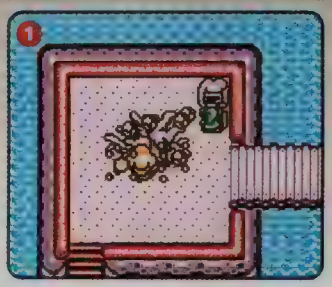
**Tipps zur Heroenhöhle**

| | |
|---|---|
| B-1 | Sprinte nach rechts, verschiebe den Steinblock und eil nach **A-2**. |
| A-3 | Stell Dich auf den Schalter rechts, schnapp Dir den Schlüssel und öffne die Tür von **C-2** nach **C-3**. |
| C-3 | Hüpf auf den Schalter und hol Dir im Raum **B-3** das Holzschwert. |
| B-2 | Um die Rubine abzuräumen, hüpf von oben in den Brunnen neben dem Eingang. |

## Mission 1: Mutter Erde

Im Osten des Horon-Dorfes findest Du ein hölzernes Tor: Öffne es mit dem Schwert. Der Maku-Baum schickt Dich auf die Suche nach den acht Essenzen der Natur, die Onox' Siegel brechen.

Für diese Mission gibt er Dir den knorrigen Schlüssel. Kauf im Laden ein Holzschild und lauf nördlich aus dem Dorf. Geh nach Norden, Osten, Norden und eil über die Brücke westlich zur Knorrwurzelhöhle. Öffne sie mit dem Schlüssel ❶.

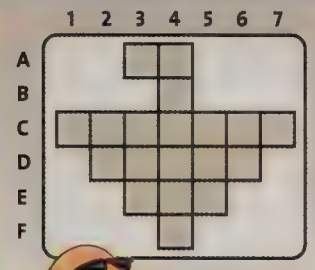



*Der passende Schlüssel öffnet den Eingang zur Knorrwurzelhöhle*

*Verschiebe in E-4 den Block, um die Tür zum nächsten Abschnitt zu öffnen*

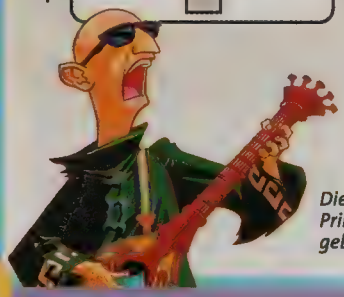
*Die Minotauren-Zwillinge schleudern ihren Bumerang durch die Arena (A-4)*

## Level 1: Knorrwurzelhöhle




**Legende**

| | |
|---|---|
| A-3 | Saatbeutel |
| A-4 | Duell: Minotauren-Zwillinge |
| C-3 | Kompass |
| C-6 | Duell: Einhorndrache |
| C-7 | Mutter Erde |
| D-2 | Großer Schlüssel |
| E-3 | Karte |
| E-5, C-5 | Kleiner Schlüssel |
| F-4 | Eingang |



*Die eingekerkerte Prinzessin lauscht gebannt der Musik*

**Tipps zur Knorrwurzelhöhle**

**E-4** Verschiebe den Block rechts oben ❷.

**C-2** Verschiebe den mittleren Block, um die Tür nach **C-1** zu öffnen.

**C-5** Hol Dir die Bomben aus der Kiste links. Über die Treppe rechts gelangst Du zu einem Schalter, der den Schlüssel enthüllt. Spreng anschließend die Mauer links.

**A-4** Die Minotauren schleudern einen Bumerang ❸ durch die Arena: Greif immer das Monster ohne Waffe an, nach acht Treffern geben sie sich geschlagen.

**A-3** Schieb den linken Stein nach oben und hol Dir über die Treppe den Saatbeutel mit Glutkernen. Über den Teleporter in der Arena gelangst Du nach **D-3**.

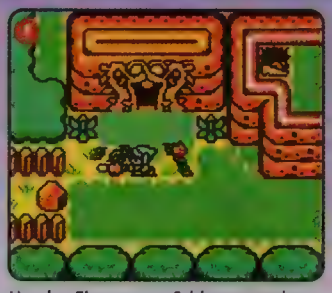
**D-2** Vermöble alle Monster, um den großen Schlüssel zu bergen. Sprinte nun nach rechts, unten, rechts und verschiebe den Block oben rechts. Die beiden Fackeln öffnen die Tür nach **D-5**.

**C-6** Der Drache spuckt Drillingsgeschosse und rempelt: Weich nach oben und unten aus und verpasse seinem Horn zehn Schwerthiebe. Nach dem Sieg schnappst Du Dir den Herz-Container und einen Raum weiter noch Mutter Erde.

## Mission 2: Die Gabe der Zeit

Sprinte ins Horon-Dorf und brenne mit den Glut-Kernen die Büsche unter dem Tor zum Maku-Baum nieder: Der Weg in den Wald ist nun frei! Eil nach Osten, Norden, Norden, Osten und Du entdeckst Rosa, die einen geheimen Weg in die Unterwelt kennt. Verfolge sie zum Teleporter im Norden und versteck Dich hinter Bäumen, wenn sie sich umschaut!

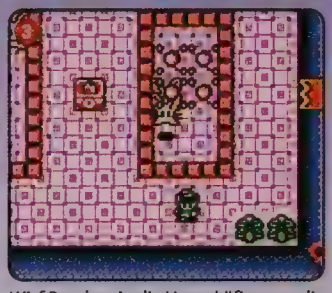
Sprinte in der Lavawelt über die linken Stufen nach Süden, dann Westen, Westen, Süden und Süden – folge den Schritten der Tanzgruppe und Du erhältst den Bumerang. Jetzt nimmst Du die rechten Stufen unter dem Teleporter und läufst ins Dorf: Plaudere mit allen Bewohnern und eil in den westlichen Tempel, wo Du die Rute der Jahreszeiten erhältst. Lade sie im südöstlichen Turm mit der Kraft des Winters und beam Dich zurück in die Oberwelt.



*Um den Eingang zur Schlangengrube ranken sich Wurzeln*

Hüpf auf den Baumstumpf im Osten und schwing die Rute, um den Winter zu beschwören. Eil nach Osten zum Herz-Container, dann nach Norden zum sommerlichen Haus. Schalte per Baumstumpf rechts auf Winter, sprinte über die Schneebrücke und hüpf in den Kamin. Holly gibt Dir eine Schaufel, mit der Du Schnee räumst und nach Schätzen gräbst.

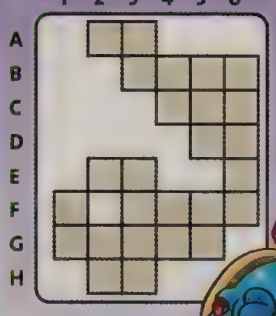
*Lock die blauen Felsen in den Abgrund und lauf nach links (E-3)*



*Wirf Bomben in die Hasenkäfige, um die Tür zu öffnen (C-4)*

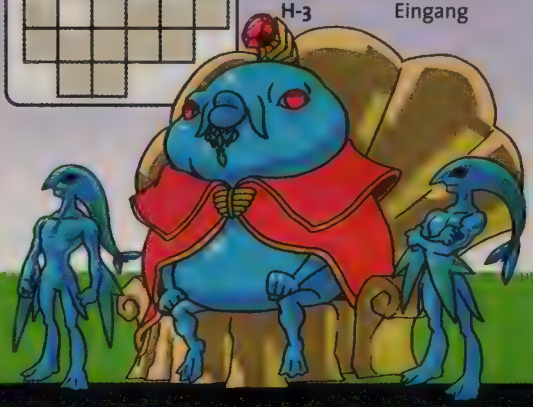
Eil zurück zum Herz-Container, schalte auf Winter und geh nach Westen, Norden und Osten. Pflücke die Arkanum-Kerne vom Baum neben der Eulenstatue! Eil nach Norden und Westen zur Schlangengrube ❶, in der die Gabe der Zeit ruht.

## Level 2: Schlangengrube




**Legende**

| | |
|---|---|
| B-3 | Duell: Facade |
| B-6 | Großer Schlüssel |
| D-6 | Duell: Dodongo |
| E-2 | Kraftarmband |
| E-3 | Karte |
| E-6 | Gabe der Zeit |
| F-1, F-5, G-2 | Kleiner Schlüssel |
| G-4 | Kompass |
| H-3 | Eingang |



**Tipps zur Schlangengrube**

**G-4** Um den Kompass zu finden, besiegst Du die Schlangen und schiebst den rechten der mittleren Blöcke nach rechts.

**F-3** Die Tür öffnet sich, wenn Du alle Schlangen besiegst. Spreng außerdem die linke Wand für einen Rubinschatz! Mit dem Schlüssel öffnest Du danach die Tür nach **E-3**.

**E-3** Schubse die Käfer ins Loch, damit sich die Türen öffnen ❷.

**F-4** Vermöble die Monster und schieb den rechten Block nach rechts, um die Tür zu öffnen.

**G-5** Um die Stachelwalzen aus dem Weg zu schieben, halte die Taste für das Kraftarmband gedrückt.

**F-1** Spreng die Felsen und renn zur Schatzkiste, bevor sie verschwindet!

**B-3** Der Käfer ruft seine Nachkommen: Spreng das Monster mit fünf Bomben; falls sie Dir ausgehen, schnippelst Du seine Babys.

**B-4** Schieb den Topf beiseite und spreng die Wand nach unten.

**C-4** Spreng die Hasen in den Käfigen, und die Tür öffnet sich ❸.

**D-6** Dodongo spuckt Feuer: Wirf eine Bombe in sein Maul und schleudere ihn anschließend in die Stacheln. Nach vier Niederschlägen gehören der Herz-Container und die Gabe der Zeit Dir.

*Allerlei seltsame Gestalten begegnen Link bei seinen gefahrvollen Abenteuern auf beiden Game-Boy-Modulen*

Text: Oliver Ehrle

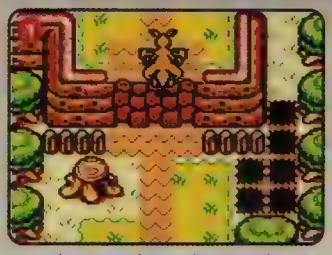
## Mission 3: Helle Sonne

Eil nach Westen und Norden, schalte auf Winter und begib Dich ins Horon-Dorf. Lauf nach Norden zur Knorrwurzelbrücke. Hier entscheidet sich, welches Tier Dich begleitet: Fisch Dimitri trägt Dich über Wasser, seine Flöte gibt's beim Tanzspiel in der Unterwelt. Auf dem geflügelten Bär Moosh reitest Du über Abgründe, kauf seine Flöte im Horon-Dorf. Tust Du das nicht, hüpfst Du später im Känguru-Beutel auf Felsen. Stemm den Stein und eil nach Norden zum Baum mit den Duft-Kernen, die Monster locken.

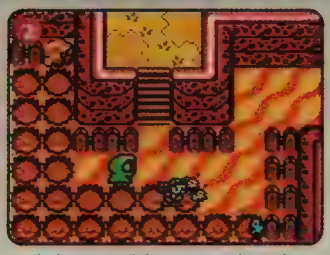
Im Südosten findest Du Blainos Boxschule: Vermöble ihn und hol die Handschuhe. Geh nach Norden, Westen, Süden, Westen, Norden, Westen, Westen und Norden: Als Dank für die Handschuhe trägt Dich Ricky im Beutel 1! Wer keine Flöte hat, bekommt Rickys Instrument, das ihn jederzeit herbeiruft. Hüpf mit Ricky über Löcher im Süden, bis die Wiese endet, dann geht's nach Westen, Norden, Norden und über die Böschung nach Norden. Die Pegasus-Kerne machen Dich schnell.

Öffne im Spindelsumpf den Staudamm. Eil nach Süden, Westen, Norden, Norden, Osten und geh in das Haus. Drück den Schalter, nimm den Schlüssel und verlass das Haus. Über die Treppen rechts und eine Höhle gelangst Du zum Schlüsselloch: Entleere den Spindelsumpf mit dem Schlüssel und lauf nach Westen, Norden und Osten. Nach einem Plausch mit Sokra hüpf ins Wasser und eil nach drei Arealen nach Süden. Je nach Handlung findest Du rechts oben Dimitri, links oben Moosh – oder Du eilst nach Westen und rufst Ricky mit der Flöte. Alle bringen Dich zum Teleporter.

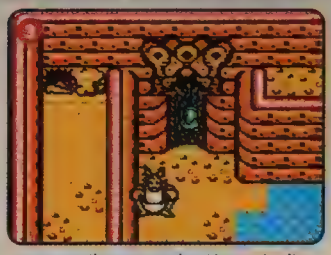
Am Strand der Unterwelt grab nach dem Erz 2, tausch es im Laden gegen den stählernen Stern und sprich dann mit Rosa. Eil zum Tempel und räum die Felsen vom Eingang des Sommerturms. Mit der Kraft des Sommers geh zurück zum Teleporter. Lauf im Spindelsumpf zum nördlichen Baumstumpf und schalte auf Sommer: Klettere über die Lianen in die Giftmottenhöhle 3.



*Tierischer Freund: In Rickys Beutel springst Du auf Mauern*

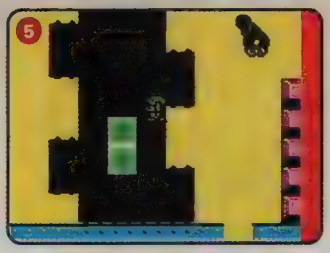


*Grab den Strand der Unterwelt nach dem Erz um*

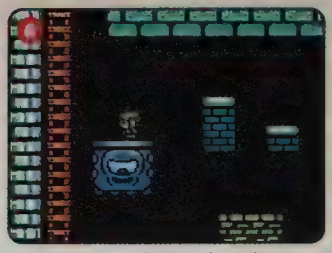


*Sommer: Klettere an den Lianen in die Giftmottenhöhle*

*Mit dem Schild wirfst Du die Rempelmonster auf den Rücken (B1F D-2)*

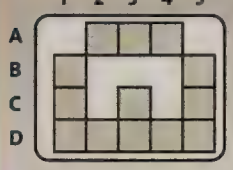


*Die Greifenfeder ermöglicht Link waghalsige Sprünge (1F B-1)*



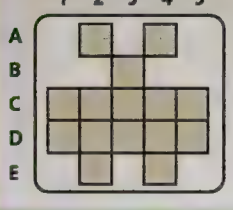
*Bei den kleinen Absätzen brauchst Du exaktes Sprungtiming (B1F C-1)*

## Level 3: Giftmottenhöhle




**Legende 1F**

| | |
|---|---|
| A-2 | Kompass |
| B-1 | Greifenfeder |
| B-5 | Karte |
| E-4 | Kleiner Schlüssel |




**Legende B1F**

| | |
|---|---|
| A-4 | Kleiner Schlüssel |
| B-3 | Helle Sonne |
| C-3 | Duell: Mothula |
| D-1 | Großer Schlüssel |
| D-3 | Duell: Krakenbecken |
| E-2 | Eingang |

**Tipps zur Giftmottenhöhle**

| | |
|---|---|
| B1F D-2 | Remple die Schildmonster, damit sie auf den Rücken fallen 4. |
| 1F C-5 | Vermöble die Monster und spreng mit der Bombe aus der Kiste die Wand oben. |
| 1F D-4 | Ordne die Felsen, wie die Steine oben: Schieb die beiden rechten (grauen) sowie die beiden linken (roten) Steine nach unten, dann nach rechts. Nun stemmst Du den letzten roten Felsen nach unten, dann den grauen. |
| 1F B-1 | Verprügle alle Monster, um die Greifenfeder zu erhalten: Mit ihr springst Du über Abgründe 5. |
| B1F C-1 | Über die hohen Plattformen springst Du zur Leiter 6. |
| B1F A-2 | Hüpf auf das Trampolin, schnapp Dir den Kompass und schieb dann das Trampolin nach unten rechts. |
| 1F A-3 | Kombiniere Armband und Feder, um die Stachelwalzen zu überwinden. |
| B1F A-4 | Schieb das Trampolin auf das braune Feld. |
| B1F D-3 | In diesem Becken wimmelt es von Kraken: Wenn der Strudel kommt, pack die Biester mit dem Armband, schleudere sie in die Ecke und schlag sie mit dem Schwert. |
| B1F D-1 | Schieb den vierten Block in den Abgrund und schnapp Dir den großen Schlüssel. |
| 1F C-3 | Weich auf den Inseln in der Mitte Mothulas Attacken aus und schlag den Obermotz, wenn er sich nähert. Er spuckt auch Babys, die Dir Herzen schenken! |

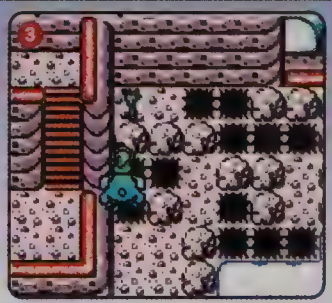
## Mission 4: Sanfter Regen

Verlass den Sumpf und lauf an Rickys Lichtung vorbei nach Osten: Du kommst zu einem hohlen Baum, davor ein Loch. Hüpf drüber, lauf durch den Baum und betätige den Brückenschalter.

Reise zur versunkenen Stadt im Osten der Oberwelt: Moosh flattert, Dimitri schwimmt und Ricky hat den längsten Weg über die Grashügel im Norden. Hüpf über das tiefe Wasser und eil dann nach Süden, Osten, Osten und Norden zum Baum mit den Sturm-Kernen – mit

*Verfolge die beiden Räuber zur Lichtung mit der lockeren Erde*

*Im Tausch gegen die Frühlingsbananen darfst Du auf Moosh reiten*



*Um über die Löcher zu fliegen, hämmerst Du auf die Ⓐ-Taste (2F A-6)*

## Mission 4: Sanfter Regen (Forts.)

ihnen beamst Du Dich anschließend durch die Oberwelt. Auf dem Weg zum Eingang rettest Du Dimitri, der Dich nach Norden über die Wasserfälle trägt.

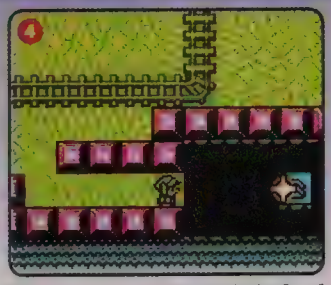
Schwimm in die linke Höhle, schieb die vier Statuen quadratisch und schwing das Schwert, um alle auf einen Streich zu aktivieren. Hol Dir die Plakette und bring sie zum Meister in der rechten Höhle – mit seinen Flossen kannst Du nun selber schwimmen!

Schippere zu den Felsen rechts von Ingos Haus (Nordwesten) und tauch unter ihnen nach Norden.

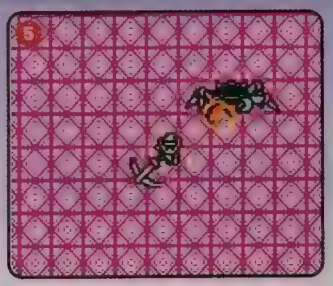
Klettere über die Lianen auf den Berg im Nordosten und spring danach in den Teleporter.

In der Unterwelt klauen Dir zwei freche Räuber die Feder, verfolge sie durch das Haus links zur Lichtung und grab die Feder aus 1. Hol Dir anschließend die Kraft des Frühlings, indem Du über die Lavaflüsse im Tempel springst.

Schalte in den Bergen auf Frühling, eil nach Osten und besorge Moosh die Bananen vom Baum im Norden 2. Reite auf Moosh nach Westen, bis es schneit, dann nach Norden zum Drachenschlüssel.



*Blockiere die Stachelfalle und schieß auf den Schalter (F1 D-3)*



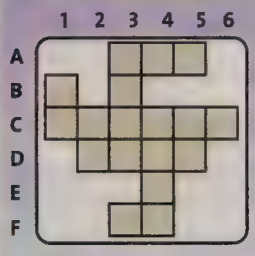
*Schlag der Krabbe die Schere ab und bearbeite dann ihr Auge (B1F A-4)*

Lauf wieder nach Osten, schalte auf Frühling und hüpf über die Blume im Osten zum Gipfel. Hier öffnest Du die Tanzdrachenhöhle.

## Level 4: Tanzdrachenhöhle

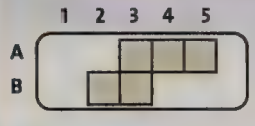
**Legende 2F**

| | |
|---|---|
| D-3 | Eingang |
| A-3, B-3 | Kleiner Schlüssel |
| D-5 | Kompass |




**Legende 1F**

| | |
|---|---|
| A-3, A-4, C-6 | Kleiner Schlüssel |
| C-3 | Duell: Agahnim |
| C-3 | Karte |
| C-5 | Großer Schlüssel |
| F-3 | Steinschleuder |




**Legende B1F**

| | |
|---|---|
| A-4 | Duell: Gohma |
| A-5 | Sanfter Regen |

**Tipps zur Tanzdrachenhöhle**

**2F C-3** Vermöble alle Skelette und schieb den zweiten Block von rechts nach unten.

**2F B-2** Spreng die Wand rechts.

**2F B-3** Zerstöre die Töpfe in der Mitte oben und unten, dann ist dieses Schieberätsel überhaupt kein Problem.

**1F B-1** Die blinkenden Plattformen in dieser Hüpfprüfung sind schwer zu überqueren: Beobachte sie und suche den Weg nach links oben, dann rechts oben.

**1F C-6** Die Fackeln leuchten den Weg zum Schlüssel.

**2F D-4** Spreng die Wand rechts.

**2F D-5** Verschieb den Block rechts.

**2F C-4** Tauch unter die Stachelrollen.

**2F A-6** Vermöble alle Ritter und kau nach der Treppe Pegasus-Kerne, um über das Doppelloch zu springen 3.

**F1 C-3** Agahnim zaubert Doppelgänger: Entzünde die beiden Fackeln und schlage den Magier mit Schatten sieben Mal.

**F1 F-3** Mit den Pegasus-Kernen erreichst Du die Steinschleuder.

**F1 C-5** Tauch rechts nach dem Schlüssel für den Obermotz.

**F1 A-3** Entzünde die Fackeln mit der Schleuder.

**F1 D-3** Schieb den Felsen vor die Stacheln und schieß mit der Schleuder auf den Schalter 4.

**B1F B-2** Entzünde die Fackeln mit der Schleuder.

**B1F A-4** Kau Pegasus-Kerne, damit Dich Krebs Gohma nicht erwischt, und schlag ihm mit zehn Hieben die Schere ab. Triff anschließend sein Auge mit der Steinschleuder 5.

## Mission 5: Wohlige Wärme

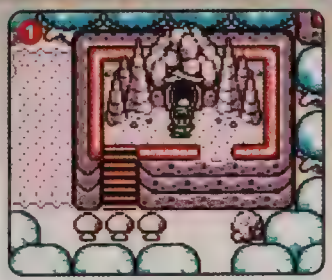
Sprinte zum Zeltplatz, an dem Du Din getroffen hattest (Prolog), und dann nach Süden ins Wasser: Rechts findest Du eine Insel mit einem Teleporter.

Eil in der Unterwelt nach Süden zum Lavastrom, folge ihm über die Inseln und nimm Dir endlich mal die Zeit, die schöne Natur zu bewundern. Pflücke die Blume.

Marschiere nun zum Tempel der Jahreszeiten und betritt den Herbstturm im Nordosten. Der Typ mit dem Stirnband sprengt mit der Blume den Eingang auf.

Schnapp Dir die Kraft des Herbstes und kehr wieder zurück zum See in der Oberwelt. Schwimm nach Norden und schalte auf Herbst: Die Einhornhöhle 1 findest Du nordöstlich dieses Baumstumpfes.

Welche spannenden Abenteuer Link in der Einhornhöhle erlebt, wird an dieser Stelle nicht verraten. Wirf deshalb schnell einen Blick auf den Kasten unten.



*Den Eingang zur Einhornhöhle findest Du auf einem Hügel*

### Links weitere Abenteuer

Den zweiten Teil der Komplettlösung zu „Zelda: Oracle of Seasons“ und Tipps zum verlinkten Spiel präsentiert Dir die nächste Ausgabe der SCREENFUN.

Eine ausführliche Lösung zum zweiten Spielmodul „Zelda: Oracle of Ages“ findest Du in der nächsten Ausgabe der BRAVO SCREENTRIX. Das Magazin gibt's ab 7. November 2001 bei einem Zeitschriftenhändler in Deiner Nähe. Zusätzlich enthält die SCREENTRIX noch viele Lösungen und ein Mini-Tetra-Master-Kartenspiel.

*Welche edlen Gestalten erwarten Link in „Oracle of Ages“?*

## Antz Racing

In „Antz Racing" könnt Ihr durch fünf verschiedene Welten flitzen. Damit Ihr auch wirklich alle Strecken seht, braucht Ihr die folgenden Levelcodes.

Dazu geht Ihr im Hauptmenü auf die **Optionen** und dann auf **Passwort**. Jetzt gebt einen der Passcodes ein, um über die gewählte Strecke zu düsen.

**Passcodes**

Ameisenhaufen, Rennstrecke 2:
**TKMGK**

Park, Rennstrecke 1:
**KRDKP**

Park, Rennstrecke 2:
**LRDKQ**

Teiche, Rennstrecke 1:
**XXMGN**

Teiche, Rennstrecke 2:
**LSGHQ**

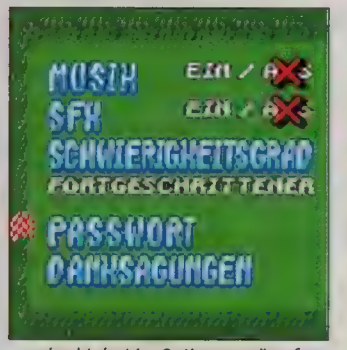
Stadt, Rennstrecke 1:
**MSGHR**

Stadt, Rennstrecke 2:
**SQLJT**

Auslaufspur, Rennstrecke 1:
**PSGHT**

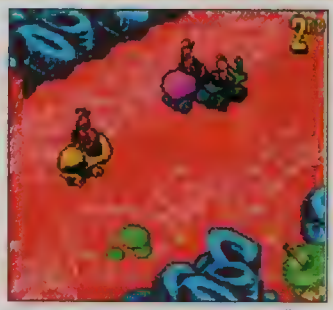
Auslaufspur, Rennstrecke 2:
**VQLJC**

*Wählt im Hauptmenü (oder besser auf dem Anzeigebrett) die **Optionen**...*




*...und geht dort im Optionsmenü auf den Auswahlpunkt **Passwort**...*

*...wo Ihr durch Auswählen der Buchstaben einen der Streckencodes eingebt*



***VQLJC**: Schon könnt Ihr Euch heiße Überholmanöver auf der zweiten Strecke der „Auslaufspur" liefern*

***LSGHQ**: Oder wie wär's mit einer winterlichen Ausfahrt? Aber Vorsicht – bei zu vielen Karambolagen raucht die Kiste ab*

## Army Men: Sarge's Heroes 2

Die braune Armee gibt einfach keine Ruhe. Und wieder müssen sich Sarge und sein Team ihrem Erzfeind stellen. Wenn sie dabei mal in einem Level hängen bleiben, droht der Welt große Gefahr durch General Plastro.

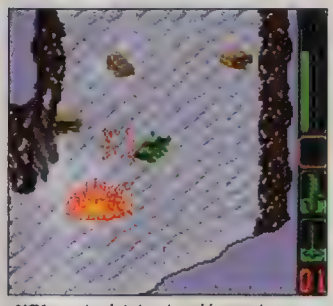
Gebt die jeweiligen Passcodes über das **Passwortmenü** ein.

**Passcodes**

| | |
|---|---|
| Level 2: **P2Z7Q4LB** | Level 17: **K4TLLC11** |
| Level 3: **C1F6Q3TP** | Level 18: **S6P8D2KG** |
| Level 4: **V4R2B1JK** | Level 19: **77N5Y14N** |
| Level 5: **X6K2L1KT** | Level 20: **Y2K4X8TP** |
| Level 6: **S5H8L2RG** | Level 21: **825VN1N6** |
| Level 7: **Y2C3T6BF** | Level 22: **KFH1JGCo** |
| Level 8: **F1C4P9VP** | Level 23: **T3F8RoZY** |
| Level 9: **VJC2PFHC** | Level 24: **Y7C8R2No** |
| Level 10: **W3S4C75S** | Level 25: **XW3L7B26** |
| Level 11: **M8R2X4LS** | Level 26: **C2X3Q5TC** |
| Level 12: **KBHD4V1D** | Level 27: **LV75HRR9** |
| Level 13: **14NN6168** | Level 28: **D2K7PoS4** |
| Level 14: **PDo1S4N5** | Level 29: **H4KXJ68D** |
| Level 15: **BoT7V9CK** | Level 30: **1NSY1912** |
| Level 16: **BDD61977** | Abspann: **JYMCBBo1** |

*Geht im **Hauptmenü** auf Passwort...*

*... mit den ↑/↓-Buttons gebt Ihr jetzt einen der Levelcodes aus der Liste ein*




***1NSY1912**: Im letzten Level kommt es zur Konfrontation mit der braunen Armee – die verteidigen ihr Hauptquartier stark*

***VJC2PFHC**: In der achten Mission müsst Ihr das grüne Kraftwerk vor den Angreifern der Braunen verteidigen*

***JYMCBBo1**: Die braune Armee ist besiegt!*

*Legt Euch niemals mit den Grünen an!*

## Roswell Conspiracies

Nick Logan und die Allianz sind auf der Jagd nach Aliens, die sich unter die Menschheit gemischt haben. Beistand beim Suchen bieten Euch die folgenden Levelcodes, die über das **Passwortmenü** eingegeben werden.

**Passcodes**

| | |
|---|---|
| Level 2: **BFBBBFBH** | Level 10: **BPVVBFBQ** |
| Level 3: **BGBBBFBJ** | Level 11: **BQVVBFBR** |
| Level 4: **BHBBBFBL** | Level 12: **BRVVBFBS** |
| Level 5: **BJBBBFBL** | Level 13: **BSVVBFBT** |
| Level 6: **BKBBBFBM** | Level 14: **BTVVBFBV** |
| Level 7: **BLVVBFBM** | Level 15: **BVVVBFDB** |
| Level 8: **BMVVBFBN** | Level 16: **DBVVBFDD** |
| Level 9: **BNVVBFBP** | |

*Wählt im Hauptmenü **Passwort** aus...*

*...und gebt dann einen der Codes ein*

***DBVVBFDD**: Sieh an, auch Aliens müssen anscheinend mal aufs Klo*

***BNVVBFBP**: Alarm! Einer der Alien-Anführer ist in Level 9 ins Hauptquartier der Allianz eingedrungen*

Text: Martin Metzler

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "it's in the game" sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten oder anderen Ländern. EA SPORTS ist eine Marke von Electronic Arts™. Offizielles Lizenzprodukt der Fußball-Bundesliga des DFB und seiner Lizenzvereine. Hergestellt mit freundlicher Genehmigung der Bundesliga und des DFB.

# KARSTADT

Spielen

PS ONE
Mit einem Controller.
**249.-**
€ 127.31

# The power of the next generation

**EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA**
**69.95**
€ 35.76

**WDL WARJETZ & ARMY MEN SARGE'S HEROES 2**
**39.95**
€ 20.43

**WER WIRD MILLIONÄR JUNIOR**
**69.95**
€ 35.76

**ARMY MEN AIR ATTACK 2 & OMEGA SOLDIER**
**39.95**
€ 20.43

**HUGO DIAMANTENFIEBER**
**59.95**
€ 30.65

**UEFA CHALLENGE & ANSTOSS PREMIER MANAGER**
**59.95**
€ 30.65

PS 2
Mit einem Controller.

**599.-**
€ 306.26

THIS IS FOOTBALL 2002
**119.95**
€ 61.33

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
**119.95**
€ 61.33

HIDDEN INVASION
**119.95**
€ 61.33

SMUGGLER'S RUN
**49.95**
€ 25.54

MAGIX MUSIC MAKER
**119.95**
€ 61.33

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X
**129.95**
€ 66.44

KARSTADT

MARIO PAK
Mit einem Controller
und Software
SUPER MARIO 64.
199.95
€ 102.23

GAMEBOY COLOR
149.95
€ 76.67

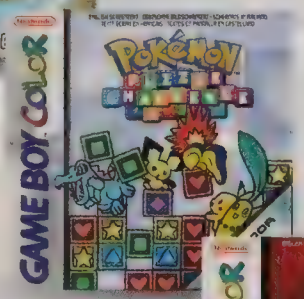
# The game attack

KIRBY 64
THE CRYSTAL SHARDS
129.95
€ 66.44

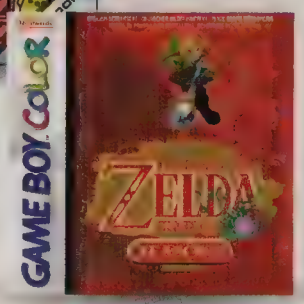
PAPER MARIO
149.95
€ 76.67

POKÉMON
STADIUM 2
149.95
€ 76.67

POKÉMON
GOLDENE EDITION oder
SILBERNE EDITION
Je 79.95
€ 40.88




POKÉMON
PUZZLE CHALLENGE
79.95
€ 40.88

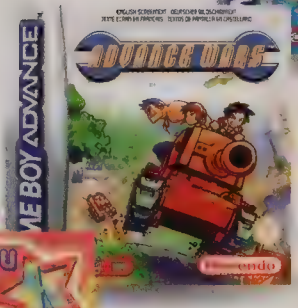



ZELDA ORACLE OF
SEASONS oder
ORACLE OF AGES
Je 79.95
€ 40.88

MARIO KART
SUPER CIRCUIT
89.95
€ 45.99

LEGO INSEL 2
99.95
€ 51.10

Voraussichtlich ab
26.10.2001
ADVANCE WARS
89.95
€ 45.99



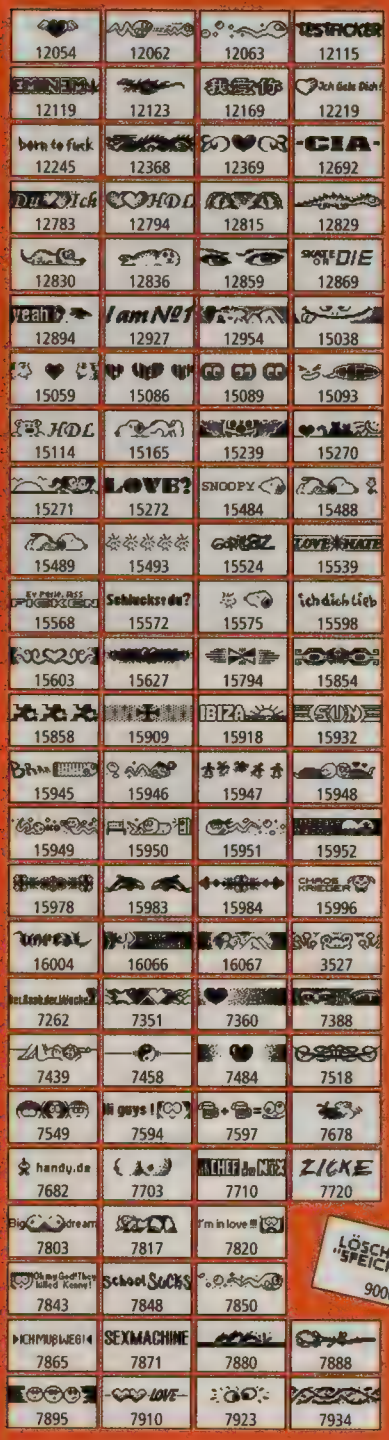
LUCKY LUKE
WANTED!
99.95
€ 51.10

KURUKURU
KURURIN
89.95
€ 45.99

MEN IN BLACK
99.95
€ 51.10

# Extra-Klasse für die Mini-Kasse

Wähle die Nummer
**0190-861 396** (DM 3,63/Min).
Einfach die Codenummer des Logos oder des Handygrußes und die Handynummer eingeben – Dein Wunsch wird Dir Sekunden später per SMS aufs Handy geschickt.




LÖSCHLOGO "SPEICHERN" 9000

Gratis! Einfach im Internet unter www.handy.de anmelden und 25 Credits für Logos und Klingeltöne kassieren. Das coolste Sortiment: Die Besten 5.000 Logos, Klingeltöne und Bildmitteilungen bei www.handy.de.

## Handy-Grüße

Handygrüße können als Bildmitteilungen an Freunde verschickt werden. Sie funktionieren mit den folgenden Nokia Modellen: 3210, 3110, 3330, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890 und Ericsson: T20e und T29s.

NEU!

## Hollywood-Stars auf Deiner Mailbox

Lust auf eine neue Mailbox-Ansage auf Deinem Handy? Suche Dir hier die passende aus. Anhören und bestellen unter 0190-88 77 67 12 (DM 3,63/Min). Zum Bestellen braucht Ihr die Pin-Nummer für Eure Mailbox.
Noch Fragen? www.handy.de.

**2167** Asiate splicht Deutsch
**2168** Ghettobrothers: Anrufer auf Lein 1.
**2178** Hausmeister Werner Becker: Ruhich!
**2181** Sachse: Halbautomatischer Telefonanrufbeantworter
**2183** Sachse: Otomatikely anseringmäschine
**2168** Berliner spricht Englisch
**2048** 5 Freunde*: Ein wahnsinniges Abenteuer
**2049** Ghettobrothers: Zentralspießer
**2001** Al Pacino*: Auftrag des Teufels
**2004** Ally McBeal*: Männer sind Schweine
**2053** Ally McBeal*: Sex in der Waschanlage?
**2054** Ally McBeal*: Männer sind wie Kaugummi
**2055** Ally McBeal*: Ich brauche keine Männer
**2007** Bart Simpson*: Schade.... Friß meine Shorts
**2060** Brad Pitt*: Die wichtigste Regel... (Fight Club)
**2061** Brad Pitt*: Halt die Ohren steif (Mexican)
**2068** Bugs Bunny*: Dieser verrückte Almar...
**2193** Commander*: Unsere letzte Hoffnung (Galaxy Quest)
**2079** Dawson*: Hi, hier ist Dawson! (Dawson's Creek)
**2082** Doc*: Bin auf dem Weg zurück in die... (Zurück in die Zukunft)
**2016** Dawsen & Pacey*: Dein Telefon
**2017** Eric Idle* (Monty Pythons): Nur ein Kreuz
**2104** George Clooney*: Bereit nur für Dich
**2106** Jack Nicholson*: Verpisst Euch!
**2025** James Bond*:Miss Moneypenny
**2026** James Bond*: Vereinigung der 00-Agenten
**2116** JAR JAR Bings*: Ichse schon lange weg (Star Wars Episode 1)
**2026** Jeff Goldblum*: Thyranosaurus Rex
**2028** Jim Carrey*: Ich bin nicht da
**2029** John Travolta*: Hüften
**2031** Julia Roberts*: Nur für dich da
**2032** Julia Roberts*: Kleines Scheißerchen
**2118** Julia Roberts*: Schnecken schnipsen
**2119** Julia Roberts*: Ganz exklusiv für Dich da.
**2120** Julia Roberts*: Oh, ...how she laughs
**2121** Julia Roberts*: Ich bin seine Neue!
**2123** Juliette Lewis*: Der totale Trip
**2128** Keanu Reeves*: Trinity und ich..(Matrix)
**2037** Leonardo di Caprio*: Für Liebende
**2131** Leonardo di Caprio*: Ich bin der König der Welt! (Titanic)
**2132** Leonardo di Caprio*: Was Liebe kann...(Titanic)
**2137** Michael Palin*: Ttttttttttauchsssssttttation (Fisch Wanda)
**2138** Mulder*: Stecken in einer X-Akte (Akte X)
**2144** Nicolas Cage*: Deine Kleine (Con Air)
**2146** Pacey*: ...mal wieder vermasselt (Dawson Creek)
**2150** Sandra Bullock*: Sitz auf ner Bombe (Speed)
**2041** Sharon Stone*: Was ganz anderem beschäftigt
**2157** Sharon Stone*: Ich warte!
**2045** Trinity*: Matrix
**2166** Whitney Houston*: Mein Bodyguard (Bodyguard)

*Bei den hier angebotenen Mailbox-Sprüchen handelt es sich um die Original Synchronstimmen der Stars

NEU!

## Handy-Spiele

Ab jetzt finden Krimis auf Deinem Handy statt: Per SMS und Anruf hilfst Du Steve Hagget, dem ersten Handy-Detektiv, bei seinen kniffligen Fällen. Willst Du Steve kennen lernen? Ruf ihn an oder sende den Code „ACSH" per SMS an **0160-2 92 29 82**. Anmelden und weitere Handy-Spiele im Internet unter

**www.handy.de/games.php**

Noch mehr Handygrüße, Logos und Mailboxsprüche gibt es per Faxabruf unter 01805-40 49 66 (24 Pf./Min) oder im Internet bei: www.handy.de.

Jetzt neu am Kiosk: handy.de Pocket Cards
Klingeltöne und Logos zum Mitnehmen und Verschenken

www.handy.de
Alles fürs Handy!

TM & © 2001 Comedy Central. All rights reserved.
Peanuts © UFS, Inc 2001 www.snoopy.com

# SO FUNKTIONIERT EIN CD-BRENNER

**CD-Brenner sind ideal zum Sichern von Daten. Entweder benutzt man dazu nur einmalbeschreibbare CD-Rs oder wiederbeschreibbare CD-RWs.**

## Schreib-/Lesekopf

● Ein Laser im Schreib-/Lesekopf erzeugt beim Brennen in der Schreibschicht des CD-Rohlings Erhöhungen (Lands) und Vertiefungen (Pits). Der Übergang von Pit zu Land wird beim Lesen als digitaler Zustand „1" interpretiert, eine gleich bleibende Stelle entsprechend als „0".

## Schublade

● Beim Ausfahren der Schublade senkt sich der Schreib-/Lesekopf automatisch ab. CD-Brenner mit praktischem Slot-In-Mechanismus gibt es zur Zeit nicht.

## LED-Anzeige

Eine oder zwei Leuchtdioden zeigen den Betriebszustand des Geräts an. Beim Lesen leuchtet die LED grün, beim Schreiben strahlt sie in Rot.

## CD-Motor

● Der Motor dreht die CD um ihre eigene Achse. Bei 32-fachem Speed rotiert die CD mit rund 110 Umdrehungen pro Sekunde. Kleine Unebenheiten auf der CD (etwa durch Aufkleber) können so schnell zu einer starken Vibration führen.

## Lüfter

● Besonders gut ausgestattete CD-Writer besitzen einen eingebauten Lüfter. Er saugt die beim Brennen entstehende Wärme ab und verhindert Überhitzen.

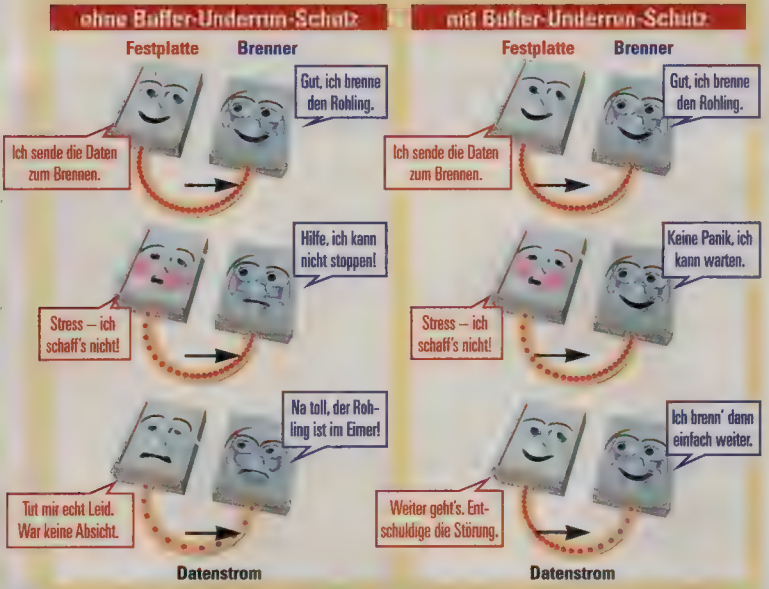
## Führungsschiene

● Ein Elektromotor bewegt den Schreib-/Lesekopf entlang einer starren Schiene. CDs werden dabei immer von innen nach außen beschrieben und gelesen.

## Schutz vorm „Ver-brennen"

Das Schlimmste, was beim Brennen passieren kann, ist ein so genannter **Buffer Underrun**. Die Folge: Der Rohling ist zerstört. Der Buffer Underrun tritt auf, wenn der Datenstrom zum Brenner abreißt. Der Grund: Bisher konnten Brenner ihre Arbeit nicht stoppen. Ein kleiner Zwischenspeicher (Buffer) im Brenner fing nur kurze Störungen ab. Mit dem neuen **Burn-Proof** bricht der CD-Writer den Brennvorgang kontrolliert ab, merkt sich die Unterbrechungsstelle und kann später genau dort wieder starten. Burn-Proof ist eine Erfindung der Firma Sanjo.

Um Lizenzgebühren zu sparen, verwenden viele Hersteller Eigenentwicklungen, die aber genauso funktionieren. Sie heißen dann etwa **Seamless Link** (Philips), **Exaclink** (Mitsumi), **Just Link** (Ricoh) oder **Superlink** (LG).




## Die Schichten von CD-R und CD-RW

Obwohl äußerlich ähnlich, unterscheiden sich CD-R und CD-RW stark von einer normalen CD.

Die einmal beschreibbare CD-R hat vier Schichten (Layer). Über einer durchsichtigen **Polycarbonatschicht** 1 findet sich ein **Farbstoff-Layer** 2. Hier werden alle Daten aufgezeichnet. Darüber liegt eine **Reflexionsschicht** 3, die von einer **Schutzschicht** 4 abgeschlossen ist.

Beim Schreiben brennt der Laser durch die Polycarbonatschicht hindurch kleine Vertiefungen (Pits) in die Datenschicht. Je schneller die Farbpigmente der Datenschicht auf die Energie des Lasers reagieren, um so schneller lässt sich der Rohling beschreiben. Anders bei der wiederbeschreibbaren CD-RW:

Hier ist die Datenschicht 2 zwischen zwei **Hilfsschichten** 5 eingebettet. Die Schreibsubstanz kann hier wahlweise zwei Zustände (Phasen) annehmen. Entweder befindet sie sich im kristallinen Zustand mit hoher Reflektivität oder im amorphen Zustand mit geringer Reflektivität. Beide Zustände werden als Lands oder Pits verstanden.

Gesteuert wird der Phasenwechsel durch die Stärke des auftreffenden Lasers beim Brennen. Anders als bei einer CD-R lässt sich der Zustand der Datenschicht aber wieder ändern.

Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Die Preise für CD-Brenner und Rohlinge purzeln weiter munter in die Tiefe. Aber nicht jeder Brenner glänzt mit guter Leistung. Unsere Testgeräte jedoch, die taugen!

**Sechs CD-RW-Brenner im Test**

- Freecom Portable II CD-RW
- LG GCE-8160B
- Mitsumi CR 4808 TE
- Philips PCRW2010
- Plextor Plexwriter 24/10/40A
- Sony CRX100

# Die Dauerbrenner

**Das ist wirklich eine gute Nachricht: CD-Brenner werden immer schneller und billiger. Damit sind sie nicht nur die beste, sondern auch eine günstige Methode, eigene Daten in Sicherheit zu bringen.** Es lohnt sich derzeit also besonders, einen kritischen Blick auf die neusten und interessantesten Geräte zu werfen. So manches tolle Sonderangebot erweist sich im Alltagsbetrieb nämlich gern als Fehlgriff: Verbrannte Rohlinge, fehlende Treiber und ein genervter Besitzer können die Folge sein.

## Geschwindigkeitsrausch

Rohlinge lassen sich mit verschiedenen Geschwindigkeiten beschreiben. Ein Zahlenkürzel im Namen gibt oft schon den Speed an. So kann etwa der „Plextor Plexwriter 24/10/40A" CD-Rs mit 24facher und CD-RWs mit 10facher Normalgeschwindigkeit beschreiben. Und beim Lesen von CDs beschleunigt er sogar bis zu 40fachem Speed. Was eine schnelle Schreibgeschwindigkeit genau bringt, zeigt die Grafik im Info-Kasten links.

**Damit das Brennen bei Höchstgeschwindigkeit klappt, muss das Gerät mit einer Funktion wie „Burn-Proof" ausgestattet sein** (siehe „Know-How" auf Seite 111). Auch die CD-R muss für die Geschwindigkeit ausgelegt sein.

## Intern oder extern?

Besonders flexibel ist man natürlich mit einem externen Brenner. Wer viel unterwegs ist und an mehreren Rechnern arbeitet, kann so rasch große Datenmengen tauschen. **Allerdings sind die externen Lösungen teurer und langsamer.** Dafür bieten sie – wie etwa das Sony-Gerät im Test – auch Sonderfunktionen wie etwa einen eingebauten MP3-Player.

## Gerät oder Paket?

Beim Kauf ist zwischen so genannter Bulk- und Retail-Ware zu unterscheiden. Mager: Bei der Bulk-Version bekommst Du in der Regel nur das nackte Gerät ohne Verpackung, Kabel und Brennsoftware. **Es lohnt sich also auf jeden Fall, ein paar Mark mehr für die Retail-Version hinzulegen. Hier liegen dann nämlich alle Anschlusskabel und Schrauben, ein Brennprogramm mit Treibern und ein Handbuch mit im Karton.**

## Jetzt kaufen!

Mit einem CD-Brennerkauf solltest Du übrigens nicht allzu lange warten. Die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) will in den nächsten Monaten eine Abgabe auf Brenner und Rohlinge durchsetzen. Im Gespräch sind rund 11 Euro pro Brenner.

**Auf einen DVD-Brenner zu warten, lohnt sich indes auch nicht. Derzeit kosten diese Geräte noch mehr als 800 Euro.** Außerdem ist noch unklar, welches der konkurrierenden DVD-Formate DVD-RW, DVD+RW oder DVD-RAM sich letztendlich durchsetzen wird. Es werden vermutlich noch ein bis zwei Jahre ins Land gehen, bis diese Massenspeicher für jedermann erschwinglich sind.

Im folgenden Test mussten sich vier interne und zwei externe CD-RW-Brenner bewähren. Das Passende für jeden Geschmack ist sicher mit dabei. Wie dann Einbau und Betrieb eines neuen Geräts reibungslos klappen, erklärt der Artikel „CDs toasten leicht gemacht" auf Seite 118. Wie einfach man eine Audio-CD brennt, erfährst Du in „Heiße Scheibe!" auf Seite 122.

*Text: Matthias Metzler · Fotos: Astrofoto, Michael Kayser*

## INFO

### So haben wir getestet

● **Prüfstand: Testverfahren für Brenner**
Getestet wurde auf einem Pentium III 700 MHz mit 128 MB RAM.

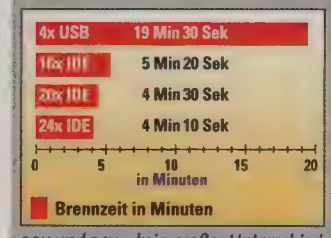
Um vergleichbare Ergebnisse zu erzielen, wurden alle Geräte mit dem Brennprogramm **„Nero 5.5"** und dem Test-Tool **„CD Tach 98"** geprüft. Als Rohlinge verwendeten wir **24x-CD-Rs von Fuji** und **10x-CD-RWs von Emtec** (früher BASF).

Gemessen wurde die gesamte Länge des Brennvorgangs: bei CD-Rs mit einem 640-MB-Datenpaket, bei CD-RWs mit 100 MB. Die Fehlerkorrektur wurde mit einer präparierten Test-CD überprüft.

In die Benotung flossen zudem die Einfachheit der Installation, Ausstattung und das Preis-Leistungs-Verhältnis ein.

### Geschwindigkeit

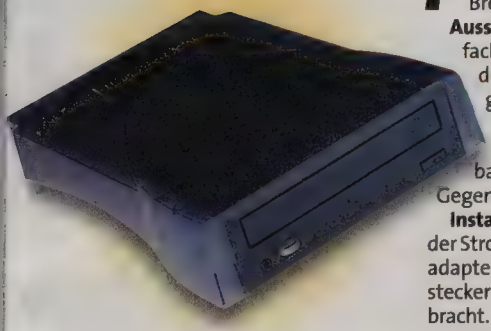
● **Tempo: Mehr als 20fach lohnt nicht!**
Die Grafik zeigt die typische Brenndauer von CD-RW-Brennern. Ein 24x-Brenner ist kaum schneller als der 20x-Kollege, kostet aber deutlich mehr. Auch 16x-Brenner sind sehr schnell. Für die meisten User reichen sie vollkommen aus. Weit abgeschlagen sind dagegen externe Brenner. Grund: der viel zu lahme USB-Anschluss.




*20x und 24x – kein großer Unterschied*

# Der Mobile

## Freecom Portable II CD-RW



Praktisch für alle, die ständig auf Achse sind, ist der tragbare CD-Brenner von Freecom.

**Ausstattung:** Das Gerät ist für vierfache CD- und CD-RW-Geschwindigkeit ausgelegt. Mehr ist aufgrund des Speedlimits von USB nicht drin. Der Betrieb ist nur mit Netzteil möglich, eingebaute Akkus hat der Brenner im Gegensatz zum Sony-Gerät nicht.

**Installation:** Nach dem Anschluss der Stromversorgung mit einem Netzadapter wird als Nächstes ein Klickstecker samt USB-Anschluss angebracht. In diesem Stecker sind zwei LEDs eingebaut. Je nachdem, ob man schreibt oder liest, leuchten diese Displays grün oder rot.

Wer einen Firewire-Anschluss im PC hat, sollte sich ein passendes Kabel von Freecom bestellen, um eine höhere Datenübertragung zu erzielen.

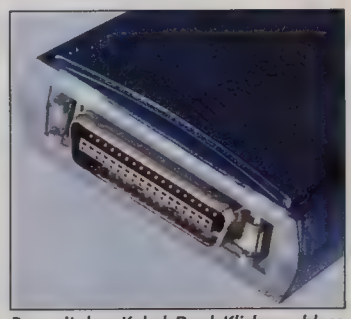
Für guten CD-Sound kann man zwei Cinch-Buchsen an der Rückseite mit Boxen oder der Stereoanlage verbinden.

Sobald man das USB-Kabel einsteckt, schaltet sich das Gerät ein. Nur beim ersten Mal muss man Treiber von der beiliegenden Diskette installieren.

**Qualität:** Im Test erwies sich das Freecom-Gerät beim Brennen als etwas langsam. Die durchschnittliche Schreibrate liegt gerade mal bei 2,6x.

Ärgerlich: Der Brenner weigerte sich standhaft, auf die RW-Rohlinge von Emtec zu schreiben. Erst mit Ersatzrohlingen von Fuji klappte es.

**Fazit:** Mobiles Brennen muss man mit einer starken Einschränkung in Sachen Geschwindigkeit bezahlen.



*Ran mit dem Kabel: Dank Klickverschluss ist die Verkabelung rasch erledigt*

**Portable II CD-RW**
4x-USB-CD-RW-Brenner

| ca. 550 DM | Hersteller: Freecom |
|---|---|

www.freecom.de

Der Freecom ist teuer, liefert aber nur Durchschnitt. Interne Brenner kommen billiger

3+

# Der Günstige

## LG GCE-8160B

SCREENFUN Preistipp

Gutes muss nicht teuer sein – das scheinen sich auch die koreanischen Ingenieure von LG als Motto genommen zu haben.

**Ausstattung:** Alles, was man zum Brennen braucht, wird gleich mitgeliefert: Als Brennprogramm gibt es den „Easy-CD Creator". Zudem ist „Direct CD" zum Beschreiben des Rohlings aus dem Windows-Explorer dabei.

Erfreulich: Als einziger Anbieter im Testfeld spendiert LG dem Käufer ein gedrucktes Handbuch sowohl für den Brenner als auch für die Software. Andere Hersteller speichern nur noch PDF-Dateien auf CD.

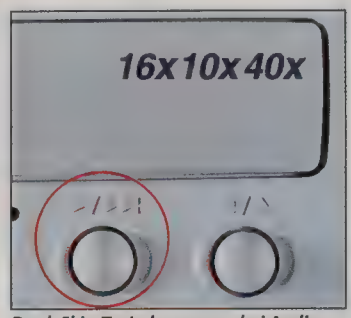
**Installation:** Ganz ohne Probleme verlief der Einbau.

**Qualität:** Das Gerät überraschte hier mit einer exzellenten Leistung im CD-RW-Bereich. Magere 1:52 Minuten brauchte es zum Schreiben der 100 MB Testdaten. Wer oft CD-RWs benutzt und sie immer wieder um Daten ergänzt, wird dies zu schätzen wissen.

Aber auch im CD-R-Bereich ist der Kandidat sehr flott – 5:17 Minuten kann eigentlich jeder auf einen voll beschriebenen Rohling warten. Besitzer älterer oder gar externer Geräte können da schon mal neidisch werden.

Auch die mittlere Zugriffszeit (wichtig beim Lesen von Daten) ist stattlich: 82 ms (Millisekunden), ein Spitzenwert. Zum digitalen Auslesen von Audio-CDs eignet sich das Gerät ebenfalls.

**Fazit:** Warum viel Geld für einen teuren und kaum schnelleren Brenner ausgeben, wenn man schon für 260 Mark ein gutes Gerät haben kann...




*Dank Skip-Taste kann man bei Audio-CDs direkt zum nächsten Titel springen*

**GCE-8160B**
16x-IDE-CD-RW-Brenner

| ca. 260 DM | Hersteller: LG |
|---|---|

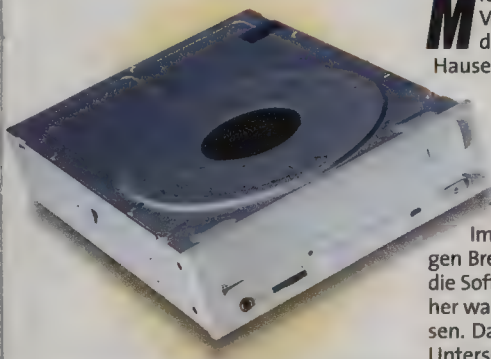
www.lge.de

Gute Leistung für wenig Geld: Der Brenner von LG entpuppt sich als wahres Schnäppchen

2+

# Der Ordentliche

## Mitsumi CR 4808 TE



Mit einer leichten Verspätung im Vergleich zur Konkurrenz kommt der 16fach-Brenner aus dem Hause Mitsumi auf den Markt.

**Ausstattung:** Das Gerät beschreibt zudem CD-RWs mit 8fachem Speed. Beim Lesen beschleunigt es – wie alle anderen internen Modelle im Test – auf 40fach über normal.

Im Gegensatz zu seinen bisherigen Brennern packt Mitsumi diesmal die Software „Nero 5.5" mit dazu. Bisher war es immer „WinOnCD" gewesen. Das macht aber keinen großen Unterschied, denn beide Programme eignen sich sehr gut zum Brennen. Letztendlich handelt es sich um eine Geschmacksfrage.

**Installation:** Beim Einbau gab es keine Probleme. Alles Nötige für den Betrieb liegt in der Verpackung.

**Qualität:** Beim direkten Kopieren („Grabben") von Audio-CDs könnte der Brenner etwas flotter sein, er kommt nur auf 17x. Die mittlere Zugriffszeit beim Lesen betrug 99 ms, ein Wert im Mittelfeld.

Beschreiben von Rohlingen gelingt problemlos in der für 16fach-Writer üblichen Zeit von 5:20 Minuten. Das Schreiben von CD-RWs ist etwas träge. Der gleich teure LG-Brenner schaffte die Testdaten 30 Sekunden schneller.

Bis eine eingelegte CD erkannt wird, vergehen rund 9 Sekunden. Der CD-Writer von Philips zeigt, dass es auch viel schneller gehen kann.

**Fazit:** Ein ordentliches Gerät ohne Schwächen oder Stärken. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.

*Dank deutlicher Beschriftung gelingt das Jumper-Setzen ganz einfach*

**CR 4808 TE**
16x-IDE-CD-RW-Brenner

| ca. 260 DM | Hersteller: Mitsumi |
|---|---|

www.mitsumi.de

Der Mitsumi-Brenner liefert gute Testwerte. Wer ihn kauft, wird es nicht bereuen

2

KONAMI
PlayStation 2
EIN KÖNIGREICH
FÜR EIN SPIEL!
ERLEBE DAS ABENTEUER MENSCHHEIT
JETZT AUF DEINER PLAYSTATION 2
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

# Der Beste

## Philips PCRW2010

SCREENFUN Testsieger

Ein in jeder Beziehung schneller CD-Brenner kommt vom niederländischen Hersteller Philips.

**Ausstattung:** Der PCRW2010 bietet 20fache CD-R-Brenngeschwindigkeit und 10fache CD-RW-Speed. Das Lesen aller CDs funktioniert mit bis zu 40facher Geschwindigkeit.

Das Gerät beherrscht zudem „Thermo Balanced Writing" – das ist eine Philips-Entwicklung, bei der sich der Brenner optimal auf jeden eingelegten Rohling einmisst. Selbst mit minderwertigen Rohlingen erzielt man dann immer noch gute Ergebnisse. Der Hersteller ist von seinem Gerät so überzeugt, dass er gleich zwei volle Jahre Garantie spendiert.

**Installation:** Der Einbau geht ohne Probleme von der Hand.

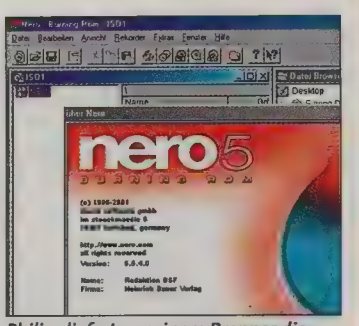
**Qualität:** Eingelegte CDs erkennt der PCRW2010 besonders flott.

Auch sonst ist er ein schnelles Kerlchen: CD-RWs werden in Top-Speed gebrannt, und beim Zugriff auf beliebige Sektoren ist er ebenfalls spitze.

Beim Rösten von CD-Rs kommt er beinahe an den 24fach-Brenner von Plextor heran, obwohl er selbst nur auf 20fachen Speed ausgelegt ist.

Die Fehlerkorrektur arbeitet tadellos, auch mit den unterschiedlichen CD-Formaten hat er keine Probleme.

**Fazit:** Philips baut nicht nur gute Fernseher, sondern auch klasse CD-Brenner. Hut ab: Im RW-Bereich lässt der PCRW2010 die gesamte Konkurrenz deutlich hinter sich. Nur der günstige LG-Brenner kann da noch mithalten. Testsieg für Philips!




*Philips liefert zu seinem Brenner die prima Brennsoftware „Nero 5.5"*

**PCRW2010**
20x-IDE-CD-RW-Brenner
ca. 400 DM | Hersteller: Philips
www.pcstuff.philips.com
Wer einen schnellen und guten Brenner zum akzeptablen Preis sucht, liegt hier genau richtig
1

# Der Sprinter

## Plextor Plexwriter 24/10/40A

Vom belgischen Hersteller Plextor kommt der Brenner mit dem nominell höchsten Speed (24x).

**Ausstattung:** Mit bis zu 24facher Normalgeschwindigkeit kann das Gerät CD-Rohlinge beschreiben. Das ist der derzeitige Stand der Technik. Natürlich braucht der Benutzer dazu auch passende 24x-Rohlinge. Zusätzlich liefert Plextor das erstklassige Programm „Nero 5.5" gleich mit.

**Installation:** Der Brenner ist zügig eingebaut. Alle notwendigen Kabel liegen in der Schachtel.

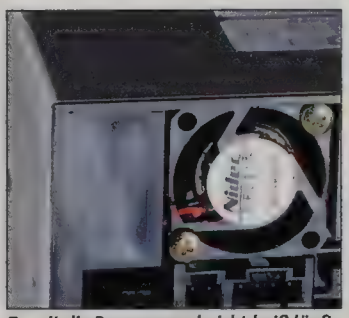
Auch die Software-Installation bereitete keine Schwierigkeiten.

**Qualität:** Der Highspeed-Brenner zeigt sich mitunter doch etwas träge. Die Schublade öffnet und schließt sich recht gemütlich. Die Erkennungsdauer ist hoch: Die Test-CD-R konnte der Brenner erst nach über 10 Sekunden lesen. Nichts für Ungeduldige!

Die mittlere Zugriffszeit betrug 123 ms – sehr gute Laufwerke schaffen unter 100 ms. Seine eigentliche Aufgabe, das Brennen von CDs, erledigt der Plextor aber richtig flott. Bereits nach 4:12 Minuten öffnete sich die Schublade mit der frisch gerösteten CD. Rekordverdächtig!

Auch beim Test mit CD-RWs konnte der Plexwriter-Brenner glänzen: Hier benötigte er nur gut zwei Minuten zum Speichern der Testdaten.

**Fazit:** Dieses Testgerät ist zwar am schnellsten, den geringen Vorsprung von 16 Sekunden im Vergleich zum 20fach-Brenner von Philips muss man aber mit satten 150 Mark bezahlen.



*Damit die Rennsemmel nicht heiß läuft, hat Plextor sogar einen Lüfter spendiert*

**Plexwriter 24/10/40A**
24x-IDE-CD-RW-Brenner
ca. 550 DM | Hersteller: Plextor
www.plextor.be
Schnell beim Schreiben, aber etwas langsam zu bedienen. Trotzdem noch sehr gut!
1

# Der Vielseitige

## Sony CRX10U

Der Sony CRX10U ist mehr als ein schnöder CD-Brenner. Gleichzeitig ist das schicke Teil auch ein vollwertiger MP3-Player.

**Ausstattung:** Der Brenner ist äußerst kompakt, er misst gerade mal 13,2 x 2,5 x 19,0 cm. Die internen Akkus reichen für 2,5 Stunden und sind in gut fünf Stunden frisch aufgeladen. Ansonsten ist der Betrieb übers Netzteil jederzeit möglich.

Sehr überzeugend auch das dicke Softwarepaket: „WinOnCD", „Drive Image" (Backup-Programm), „Wavelab" (Soundbearbeitung) und „Video Impression" (Videoschnitt) sind die interessantesten Programme.

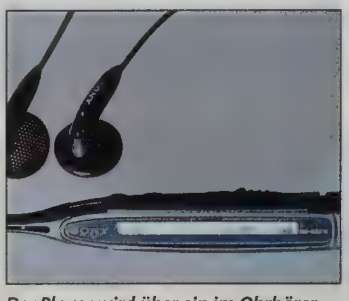
**Installation:** USB-Kabel eingesteckt und Treiber von der CD installiert – schon ist der Brenner startklar.

**Qualität:** Wie das Freecom-Gerät wollte auch der Sony-Brenner keine Emtec-RW-Rohlinge beschreiben. Die Ersatz-CD-RWs von Fuji schluckte er aber anstandslos.

Das Schreiben klappte auch ohne Burn-Proof-Schutz problemfrei. Grund: der dicke Zwischenspeicher von 8 MB.

Auch im MP3-Betrieb überzeugte der CRX10U. Alle CDs wurden fehlerfrei abgespielt. Die Anti-Rüttel-Funktion arbeitet sehr gut und kann mehrere Sekunden Erschütterungen ohne irgendwelche Probleme abfangen.

**Fazit:** Wenn schon ein externer Brenner, dann gleich ein Multi-Funktionsgerät. Wer also sowieso plant, sich einen MP3-Player sowie einen externen Brenner zu kaufen, bekommt mit dem CRX10U auch preislich ein durchaus interessantes Angebot.



*Der Player wird über ein im Ohrhörerkabel eingebautes Bedienteil gesteuert*

**CRX10U**
4x-USB-CD-RW-Brenner
ca. 900 DM | Hersteller: Sony
www.sony-cp.com
Vielseitiges Kombi-Gerät, das aber unter der Langsamkeit des USB-Anschlusses leidet
2-

## Alle sechs getesteten CD-RW-Brenner im Überblick

| Hersteller: Produktname: | Freecom Portable II CD-RW | LG GCE-8160B | Mitsumi CR 4808 TE | Philips PCRW2010 | Plextor Plexwriter | Sony CRX10U |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| Internet | www.freecom.de | www.lge.de | www.mitsumi.de | www.pcstuff.philips.com | www.plextor.de | www.sonystyle.com |
| [illegible] | 550 Mark | 280 Mark | 260 Mark | 900 Mark | 550 Mark | 600 Mark |
| Günstigster gefundener Anbieter | 485 Mark bei computeruniverse.de | 239 Mark bei www.fortknox.de | 199 Mark bei www.kauffhof.de | 870 Mark bei season-computer.de | 484 Mark bei www.mindfactory.de | 833 Mark bei ble-computer.de |
| **Ausstattung** | | | | | | |
| Firmware | 1.1B | 1.02 | 1.1B | 1.30 | 1.00 | 2.0B |
| [illegible] | 4x/2x/4x | 8x/4x/32x | 16x/4x/32x | 20x/12x/32x | 24x/10x/40x | 8x/4x/24x |
| Anschluss | USB 1.1 | IDE/DMA2 | IDE/DMA2 | IDE/DMA2 | IDE/DMA2 | USB 1.1 |
| [illegible] | Lese-Modus | 2MB/512KB | 2MB/4MB/1MB | 2MB/1MB/512KB | 4MB/512KB | 2MB/1MB/512KB |
| Buffer-Underrun-Schutz | - | Super Link | ExactLink | Seamless Link | Burn Proof | - |
| [illegible] | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja |
| Audio digital auslesen | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| CD-Text | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| RAW-Mode | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| [illegible] | ja | ja | ja | ja | ja | nein |
| Kopfhörerausgang | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| [illegible] | nein | ja | ja | ja | ja | nein |
| Software | EasyCD Creator 4, DirectCD, DJ Magenta | EasyCD Creator 4, DirectCD | Nero 5.5, playR | Nero 5.5 | Easy Burner, Spin Toaster 3.0, Utilities | WinOnCD 3.0, Movie Edit Pro, Image Videoclips |
| [illegible] | USB-Kabel, Adapter für CF-II | Anleitung für EasyCD Creator, CD-ROM, Schnellstart, IDE-Kabel | CD-R, CD-RW, Schnellstart, IDE-Kabel | CD-R, CD-RW, Schnellstart, IDE-Kabel | CD-R, CD-RW, Schnellstart, IDE-Kabel | Schnellstart, IDE-Kabel |
| [illegible] | Kabel für Firewire, PCMCIA oder Parallel-Port optional erhältlich | - | Handbuch nur auf CD | Handbuch nur auf CD, Beschleunigt laut Hersteller: Ricoh MP7200A | Handbuch nur auf CD | MPEG-Player, Lithium-Ionen-Akku im Gerät aufladbar, Netzteil |
| **Testwerte** | | | | | | |
| mittlerer Lesespeed | 5.6x | 26.0x | 26.2x | 25.8x | 27.1x | 5.5x |
| [illegible] | 4.8x | 13.0x | 13.0x | 8.0x | 12.0x | 4.0x |
| Audio-Grabbing | 2.6x | 29.7x | 17.0x | 19.2x | 30.3x | 3.4x |
| [illegible] | CD n/a | 42.0x | 40.0x | 24.0x | 42.0x | 1.0x |
| Schreiben CD-R (640 MB) | 19:29 Minuten | 5:17 Minuten | 5:20 Minuten | 4:28 Minuten | 4:12 Minuten | 19:33 Minuten |
| [illegible] | 4.7x Read/8x | 16x Read/8x | 16x Read/8x | 20x Read/8x | 24x Read/10x | 8x Read/4x |
| Erkennzeit CD-R/-W | 8.6/8.6 Sekunden | 8.0/8.7 Sekunden | 8.5/9.6 Sekunden | 4.8/4.7 Sekunden | 10.8/8.5 Sekunden | 9.0/7.0 Sekunden |
| [illegible] | Win 98 SE | ohne CD | ohne CD | Win 98 SE | Win 98 SE | Win 98 SE |
| **Gesamtnote** | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2- |

SCREENFUN Preistipp

SCREENFUN Testsieger

*Stand: Anfang Oktober

*Der Preis ist heiß: Schon für relativ wenig Geld kriegt man einen guten CD-Brenner. Nur wem es auf Sekunden ankommt, der muss nicht bezahlen*

## Fazit

In Sachen Geschwindigkeit lieferten sich der 20fach-CD-Brenner **PCRW2010 von Philips** und das 24fach-Gerät **Plexwriter 24/10/40A von Plextor** einen packenden Fight.

Während Philips im CD-RW-Betrieb schneller ist, zieht Plextor beim CD-R-Schreiben davon. Jeder Käufer muss aber selber entscheiden, ob ihm 16 Sekunden Vorsprung beim CD-R-Brennen gleich 150 Mark Aufpreis wert ist. Deshalb geht der SCREENFUN-Testsieg auch klar an den günstigeren Philips.

Preisbewusste Käufer greifen ohnehin zum **GCE-8160B von LG**. Er steht dem Testsieger in Sachen CD-RW in nichts nach. Im CD-R-Betrieb muss man jedoch kleine Abstriche machen. 5:17 Minuten Brenndauer für 640 MB sind für gewöhnliche Heimanwendungen aber völlig ausreichend.

Ein gutes Gerät ist auch der 16fach-CD-Writer **Mitsumi CR 4808 TE** – sofern man ihn günstig bekommt.

Wer ein externes Gerät möchte, muss eine recht lange Brenndauer in Kauf nehmen. Im direkten Speedvergleich zwischen dem **Freecom Portable II** und dem **Sony CRX10U** zeigten sich kaum Unterschiede. Der Sony-Brenner ist aber gleichzeitig ein MP3-Player, was ihn besonders interessant macht.

HEISSE ABGASE DES VORDERMANNES BRENNEN IN DEINEN LUNGEN.

GEFAHR LAUERT STÄNDIG IN DEINEN RÜCKSPIEGELN.

EIN FEHLER KANN DEINE NIEDERLAGE BEDEUTEN.

KOPF AN KOPF MIT
DEN SCHNELLSTEN
FAHRERN DER WELT.

PC CD-ROM PlayStation 2

www.electronicarts.de

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

**Der neue CD-Brenner steht vor Dir und will benutzt werden. Was bei Einbau und Betrieb zu beachten ist, findest Du hier.**

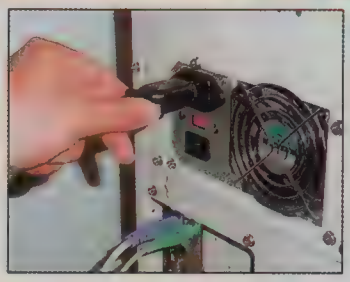
# CDs toasten leicht gemacht

*Mach den Brenner startklar und lass ihn problemlos die gewünschten Scheiben ausspucken*

## [Einbau]

Einen CD-Brenner in den PC einzubauen, ist nicht schwer. Gleichwohl gibt es ein paar Dinge zu beachten: Man muss kleine Plastikstecker (Jumper) umstöpseln, Kabel richtig herum anbringen und in Windows ein paar Einstellungen kontrollieren. Diese Bilderserie erklärt Schritt für Schritt, wie's geht. Damit das CD-Brennen so einfach funktioniert wie Toasten, solltest Du Dir auch die Tipps auf der nächsten Seite durchlesen.

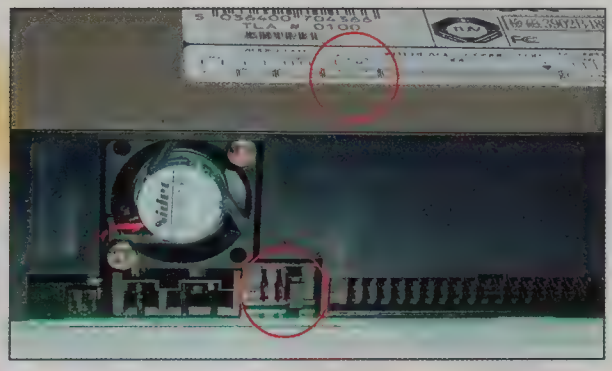
### 1. Netzstecker ziehen



Vorm Einbau musst Du den PC ganz ausschalten. Zieh am besten den Netzstecker ab. Dann erde Dich, etwa am Heizkörper. Schraub danach die linke und rechte Gehäuseverkleidung ab.

### 2. Jumper richtig setzen

Jeweils zwei Laufwerke kann man an einem Festplattenkabel betreiben. Der Brenner gehört möglichst allein an den zweiten IDE-Controller. Setz dazu den Jumper (wie auf dem Aufkleber am Gerät beschrieben) auf „Master". Ein vorhandenes DVD- oder CD-Laufwerk setzt Du auf „Slave" und verbindest es mit der Festplatte.

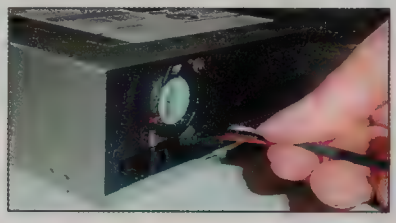


### 3. Kabel anschließen

Die markierte Kabelseite muss auf „Pin 1" am Gerät zeigen. Zusätzlich verhindert ein Nippel (siehe Kreis) falsches Anschließen.

### 4. Soundkabel anstecken

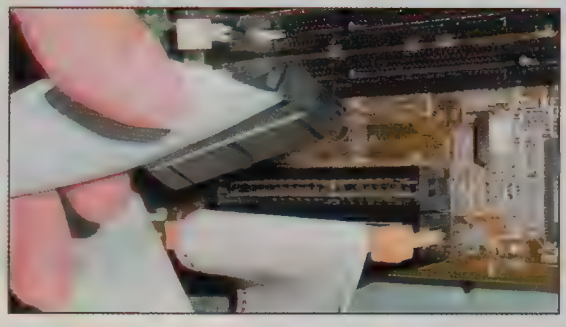
Ein beiliegendes drei-adriges Kabel dient zum Anschluss an die Soundkarte. Es liefert den Klang beim Hören von Audio-CDs.



### 5. Neue Energie

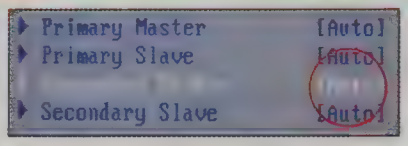
Nach dem Festschrauben des CD-Brenners in einem freien Schacht fehlt nur noch der Strom. Die Stromstecker führen intern aus dem Netzteil des PC. Werden schon alle Stecker benutzt, dann besorg Dir beim Fachhändler einen Y-Adapter.

### 6. Kontaktaufnahme mit dem Mainboard



Das Ende des IDE-Kabels mit den beiden Anschlüssen gehört an den Brenner (Schritt 3). Das andere Ende schließt Du an den „Secondary IDE" (siehe Mainboard-Handbuch). Achte dabei wieder auf die richtige Verpolung. Die markierte Kabelseite muss an die mit „Pin 1" gekennzeichnete Seite des Steckers zeigen.

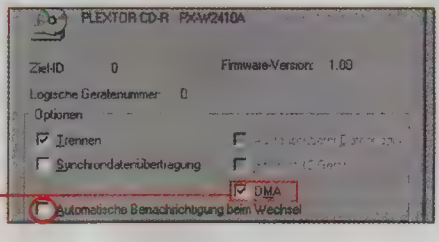
### 7. BIOS checken




Aufgepasst: Folgender Schritt ist nur nötig, wenn in Windows der Brenner nicht als Laufwerk auftaucht. Dann kontrollierst Du im BIOS, ob der IDE-Anschluss auf „Auto" gesetzt ist. Beim Starten drückst Du „Entf", um ins BIOS zu gelangen.

### 8. DMA-Modus einstellen

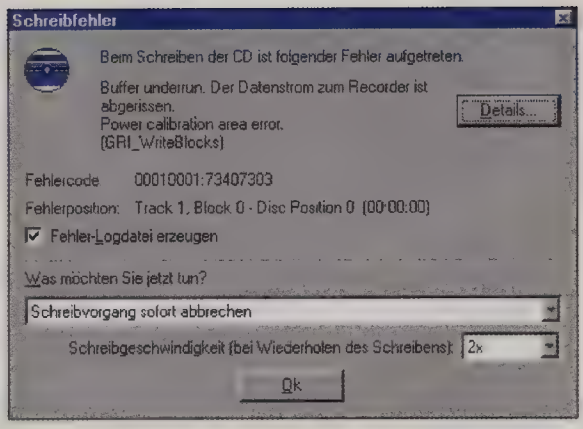
Damit bei der Datenübertragung der Prozessor nicht unnötig belastet wird, stellt man den „DMA"-Modus ein. Ruf dazu den „Gerätemanager" auf (Start – Einstellungen – System). Unter „CD-ROM" klickst Du doppelt auf den Brenner. Zudem sollte die „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" für CD-ROM und Brenner besser deaktiviert sein (siehe Kreis).



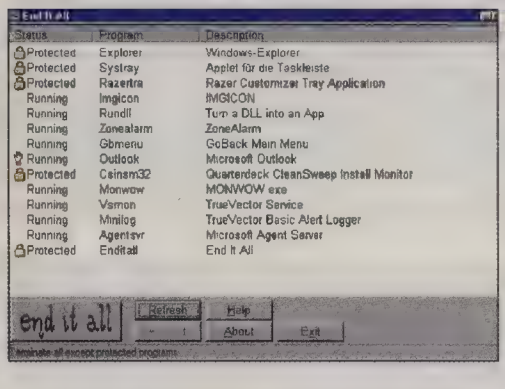
# [ Tipps ]

Der Alptaum für jeden CD-Brennmeister ist ein Buffer Underrun (siehe rechts). Bei CD-Rs ist der Rohling dann zerstört.

Nur neuste Brenner haben dank entsprechender Schutzmaßnahmen damit keine Probleme (siehe „Know-how"-Artikel). Folgende Tipps zeigen Dir, welche Fallen es beim Brennen gibt und was dabei zu beherzigen ist.



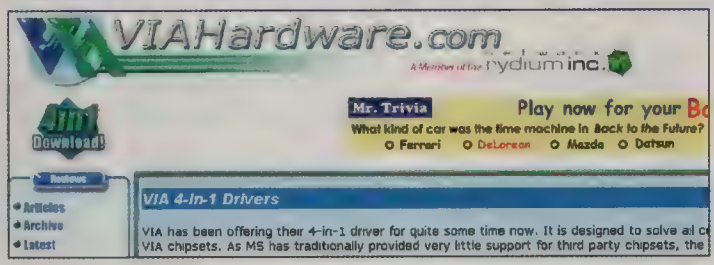

## 1. Programme im Hintergrund schließen




Im Hintergrund laufende Programme (etwa Virenscanner) können den Brennvorgang erheblich stören. Um sie nicht alle einzeln zu beenden, benutzt Du das Tool „End It All" von *www.freewarenet.de*

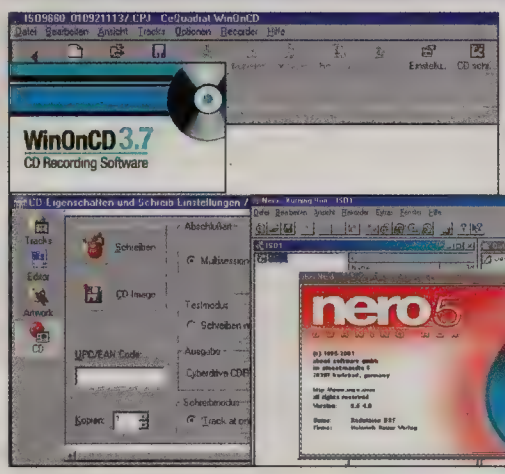
„End It All" eignet sich auch prima vor jedem Spielstart, um Systemressourcen freizumachen.

## 2. Aktuelle Treiber für VIA-Chipsätze




Jeder, der ein Mainboard mit VIA-Chipsatz (siehe Mainboard-Handbuch) besitzt, sollte sich die aktuellen 4-in-1-Treiber von *www.viahardware.com* installieren. Der Grund: Wegen eines kleinen Fehlers im Chipsatz kann es beim Kopieren großer Datenmengen zu Fehlern kommen.

## 3. Nur eine einzige Brenner-Software verwenden

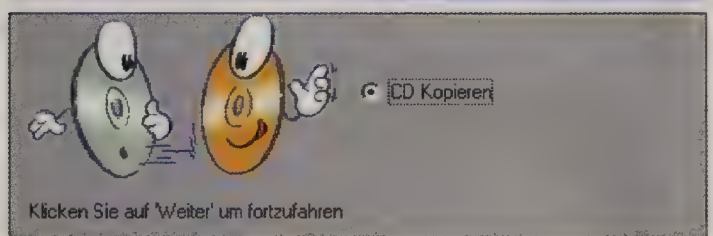



Keinesfalls darfst Du zwei Brennprogramme gleichzeitig installieren. Jedes Programm benutzt eigene Treiber zum Brennerzugriff. Die können sich in die Quere kommen und den PC sogar zum Absturz bringen.

## 4. Nicht empfehlenswert: überlange CDs

CDs mit Überlänge (etwa 870 MB statt der üblichen 650 bis 700 MB) liegen jenseits aller CD-Normen. Nur wenige Brenner kommen damit klar. Die meisten CD-ROMs streiken sogar beim Lesen der Riesen-CDs.

## 5. CDs kopieren erlaubt?




Von selbst hergestellten Bildern, Texten oder Videos darfst Du jederzeit beliebig viele Kopien ziehen. Anders sieht es bei Spielen aus. Die Rechtslage ist hier sehr streng. Umstritten ist sogar das Herstellen einer einzigen Sicherheitskopie zum privaten Gebrauch. Auf jeden Fall darf man seine Kopie weder verleihen noch verschenken. Wer eine oder gar mehrere solcher „Sicherheitskopien" am Pausenhof oder bei Onlinehändlern wie Ebay verschachert, macht sich eindeutig strafbar. Da die meisten Spiele-CDs heutzutage mit einem Schutz versehen sind, klappt das Kopieren meistens ohnehin nicht.

## 6. Pflegetipps für strapazierte CDs

Leicht verschmutzte CDs reinigt man am besten mit den „CD Cleaning Tissues" 1 von ednet (etwa 7 Mark). Wische vorsichtig von der CD-Mitte zum Rand. Zu empfehlen ist auch das Nassreinigungs-Set „Playgame Cleaner" 2 von Hama (etwa 30 Mark). Neben dem Reinigungsgerät liegt hier noch eine Spezial-CD zum Säubern der Linse im Brenner bei. Sehr beanspruchte CDs lassen sich auch mit Schutzfolien bekleben: Folienset „DVD-ROM Fender" 3 von Hama (etwa 10 Mark, auch für CDs geeignet).

Text: Matthias Metzler · Illustration: Rolf Boyke

# schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

## Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand: Ende September)

### PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Heft 12/00

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| Einsteiger | 1078 Mark | PC ohne Monitor, AMD Duron 800 MHz, 128 MB PC133, 40-GB-HDD, 32-MB-TNT2-Pro-Grafikkarte, 48x-CD-ROM, Win ME | ACom PC |
| Mittelklasse | 1648 Mark | PC ohne Monitor, AMD TB 1,3 GHz, 256 MB PC133, 40-GB-HDD, 64-MB-GeForce2-MX-400, 40x/16x-DVD-ROM, Win ME | Fun Computer |
| Spitzenklasse | 1798 Mark | PC ohne Monitor, AMD TB 1,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 40-GB-HDD, 64-MB-GeForce2-Pro, 40x/16x-DVD-ROM, Win ME | Fun Computer |

### MOTHERBOARDS

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| Einsteigerklasse (Sockel A / AMD) | 146 Mark ▼ | ECS Elitegroup K7VZA Rev. 3 | Mindfactory |
| Mittelklasse (Sockel A / AMD) | 146 Mark ▼ | ECS Elitegroup K7S5A | Fun Computer |
| Spitzenklasse (Sockel A / AMD) | 268 Mark ▼ | Gigabyte GA-7VTX | E-Bug |

### PROZESSOREN

| | Preis | Anbieter |
|---|---|---|
| AMD Duron 900 MHz | 149 Mark | Fun Computer |
| AMD Duron 1,0 GHz | 200 Mark | K&M Elektronik |
| AMD Athlon Thunderbird 1,2 GHz | 239 Mark | Fun Computer |
| AMD Athlon Thunderbird 1,4 GHz | 287 Mark ▼ | Mindfactory |

### SONY

| | Preis | Anbieter |
|---|---|---|
| PSone-Konsole | 239 Mark ■ | Fun Computer |
| Playstation-2-Konsole | 599 Mark ▼ | Media Games |
| Sony DVD-Fernbedienung für PS2 | 54 Mark | Fun Computer |
| Bigben DVD Region X für PS2 | 48 Mark | Okay Soft |

### NINTENDO

| | Preis | Anbieter |
|---|---|---|
| Nintendo-64-Clear-Blue-Konsole | 200 Mark ■ | Game it! |
| Game-Boy-Advance-Handheld | 233 Mark ■ | Fun Computer |
| Saitek GBA-Rechargeable Battery Set | 50 Mark | Amazon.de |
| Saitek Firefly Artic (Licht für GBA) | 25 Mark | Computeruniverse.net |

### SEGA

| | Preis | Anbieter |
|---|---|---|
| Dreamcast + Tastatur + Maus + 2 Spiele | 289 Mark | Pearl |
| MP3 DC (MP3-Player für Dreamcast) | 48 Mark ■ | Computeruniverse.net |
| Sega Race Controller (Lenkrad) | 40 Mark | Computeruniverse.net |
| VGA-Adapter (Adapter für PC-Monitor) | 40 Mark ■ | Game it! |

### SOUNDKARTEN

Test in Heft 05/01

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| Einsteiger | 49 Mark ■ | Hercules Game-surround Muse XL | CSD Computer |
| Mittelklasse | 83 Mark ■ | Creative Labs Sound-blaster PCI512 | Compana |
| Spitzenklasse | 179 Mark ▼ | VideoLogic SonicFury (Retail) | Cyberport.de |

### GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 03/01

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| Einsteiger | 204 Mark ▼ | Abit Silurio T400, GeForce2 MX-400, 64 MB | E-Bug |
| Mittelklasse | 399 Mark | Leadtek WinFast GeForce2 Pro, 64 MB | Avitos |
| Spitzenklasse | 749 Mark | Gigabyte GV-GF3000, GeForce3, 64 MB DDR | Fun Computer |

### CD-ROM- UND DVD-LAUFWERKE

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| Einsteiger (CD-ROM) | 75 Mark | AOpen CD-952E, 52-f. | Litec Computer |
| Mittelklasse (DVD) | 155 Mark | Toshiba SD-M1612 | Fun Computer |
| Spitzenklasse (DVD) | 210 Mark ▲ | Pioneer A05SW | K&M Elektronik |

### MONITORE

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| 17 Zoll (95 kHz, TCO 99) | 405 Mark | AOC 7Klr+ | Computer Service |
| 19 Zoll (95 kHz, TCO 99) | 630 Mark ▲ | Iiyama S900MT1 | E-Bug |
| 21 Zoll (96 kHz, TCO 95) | 1219 Mark | Samsung Samtron 210P | Fort Knox |

### TINTENSTRAHL-DRUCKER

| | Preis | Beispiel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| Einsteiger | 139 Mark | Lexmark Z22 | Alternate |
| Mittelklasse | 179 Mark ▼ | Lexmark Z33 | Avitos |
| Spitzenklasse | 529 Mark ■ | Epson Stylus Photo 895 | Fun Computer |

**Anbieter-Nachweis:**

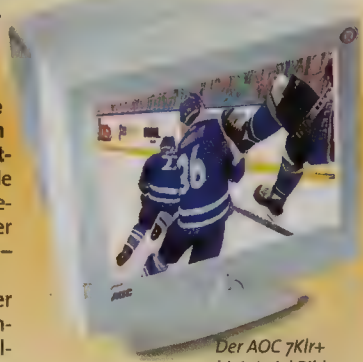
**ACom PC-Technikcenter** · Uhlandstr. 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 863 90 80 · Fax: (030) 86 39 08 40
**Alternate** · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
**Amazon.de** · Online-Versandhaus, Bestellungen über *www.amazon.de* · Tel.: (0180) 535 49 90
**Avitos AG** · Theodor-Heuss-Straße 18 · 35440 Linden · Tel.: (01805) 60 60 65
**Compana EDV-Zubehör** · Hainstr. 22 · 90461 Nürnberg · Tel.: (0911) 94 97 60 · Fax: (0911) 49 94 76
**Computer Service & Vertrieb** · Feldstraße 47 · 13585 Berlin · Tel.: (030) 337 73 50 · Fax: (030) 33 77 35 99
**Computeruniverse.net** · Industriestr. 21 · 61381 Friedrichsdorf · Tel.: (0700) 86 48 37 73 · Fax: (06172) 73 22 00
**CSD Computer** · Am Bahnhof 16 · 64665 Alsbach-Hähnlein · Tel.: (06257) 933 92 20 · Fax: (06257) 933 92 99
**Cyberport.de GmbH** · Am Brauhaus 5 · 01099 Dresden · Tel.: (0351) 33 95 60 · Fax: (0351) 339 56 99
**E-Bug** · Postfach 12 63 · 31073 Delligsen · Tel.: (05187) 91 01 90 · Fax: (05187) 91 01 80
**Fort Knox Computer** · Adenauerstr. 20 B1 · 52146 Würselen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
**Fun Computer Center** · Maximilianstr. 21 · 87700 Memmingen · Tel.: (08331) 474 99 · Fax: (08331) 862 11
**Game it! AG** · Westendstr. 8 · 87488 Betzigau · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
**K&M Elektronik GmbH** · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
**Litec Computer** · Schwanthaler Str. 21 · 80336 München · Tel.: (089) 51 55 67 11 · Fax: (089) 51 55 67 29
**Media Games** · Alt-Tegel 11 · 13507 Berlin · Tel.: (030) 43 77 65 55 · Fax: (030) 43 77 65 56
**Mindfactory AG** · Ölhafendamm 12-14 · 26384 Wilhelmshaven · Tel.: (04421) 913 11 10 · Fax: (04421) 913 12 50
**Okay Soft** · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
**Pearl Agency GmbH** · Pearl-Straße 1 · 79426 Buggingen · Tel.: (0180) 555 82 · Fax: (07631) 36 04 44

## Flacher Schirm für Sparer

Gerade mal 450 Mark verlangt **AOC** für seinen 17-Zoll-Monitor **7Klr+**. Dank der mustergültigen Zeilenfrequenz von 95 kHz erreicht der Monitor flimmerfreie Bildwiederholraten von bis zu 160 Hz. **Klasse ist die planare Mattscheibe, die ein erstaunlich scharfes und kontrastreiches Bild liefert.** Die Unterschiede zu teureren 17-Zöllern sind nur gering. Kleinste Schwankungen in der Helligkeitsverteilung stören kaum – schon gar nicht im Spielbetrieb.

Die Bedienung ist einfach. In der Mitte befindet sich ein großer Drehregler, mit dem man die Einstelloptionen auswählt und verändert.

Auf Ausstattungs-Schnickschnack wie USB- oder BNC-Anschlüsse muss man angesichts des günstigen Preises natürlich verzichten (noch besseres Schnäppchen siehe „Monitore").



*Der AOC 7Klr+ bietet viel Bild für wenig Knete*

**Fazit: Einen preiswerteren und guten 17-Zöller mit Flatscreen muss man lange suchen.** 2+

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns! · Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser

Reinhören und gewinnen!
Bei Radio ENERGY bekommt Ihr in den Metropolen und live im Web rund um die Uhr die Hits, die Ihr hören wollt und ausserdem die Chance, bei Euren Traum-Events dabeizusein: ob Privataudienz bei Madonna in Paris, Konzert-Tickets Eurer Lieblings-Acts around the world oder Urlaub mit Euren Stars auf dem ENERGY Island – eins gilt immer: Reinhören, reinklicken und gewinnen.
BERLIN UKW 103.4 HAMBURG UKW 97.1 MÜNCHEN UKW 93.3 NÜRNBERG UKW 106.9 REGION STUTTGART UKW 97.6, 101.8, 103.9, 104.3 CHEMNITZ UKW 97.5 DRESDEN UKW 107.2 ERLANGEN UKW 93.6 LEIPZIG UKW 99.4 ZWICKAU UKW 98.2 WIEN UKW 104.2 und auf über 100 Kabel Frequenzen auch in Eurer Stadt.
Wo genau erfahrt Ihr unter www.energy.de
NRJ
ENERGY
www.energy.de
HIT MUSIC only!
HORSES for COURSES, HAMBURG / foto A. Mönchhen

# Heiße Scheibe!

## Brenn Dir den eigenen Sampler

**Keine Kohle für einen Hit-Sampler? Dann brenn Dir doch selbst eine Compilation! In vier Schritten ist der eigene Mix schnell getoastet – und ein Cover geht auch fix!**

Ein tragbarer CD-Player ist eine feine Sache – wenn nur nicht das lästige Schleppen etlicher Musik-CDs wäre. Kaum hat man seinen Lieblingssong auf einer CD gehört, muss man für den nächsten eine neue Scheibe in den Player legen. Das geht mit der Zeit ganz schön auf die Nerven!

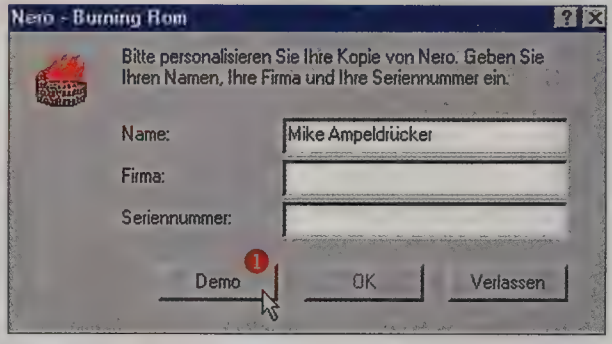
Dir geht's genauso? Dann wird's Zeit, dass Du alle Deine Lieblingssongs auf eine CD brennst. Dazu brauchst Du das normale CD- oder DVD-Laufwerk im PC, einen Brenner und Software. Mit dem Brennprogramm „Nero" (Version 5.5) von Ahead Software lässt sich leicht eine persönliche Hitsammlung zusammenstellen. Lies hier, wie Du Deine Best-of-CD brennst und ein passendes CD-Cover am PC bastelst. Mix it, Baby!

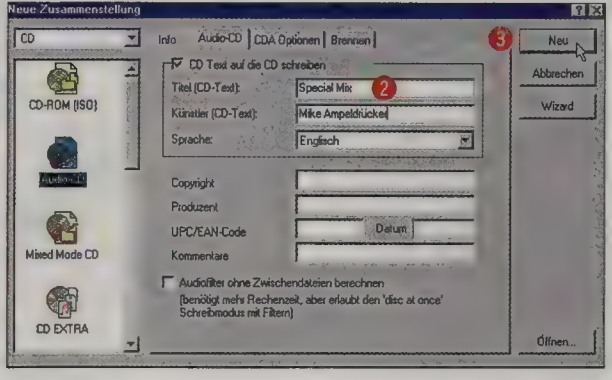
## 1. „Nero" starten

Nach der erfolgreichen Installation startest Du „Nero" mit „Start – Programme – ahead Nero – Nero Burning Rom". Benutzt Du die Demo-Version, dann wähl in der Folgefrage „Demo" (1) und anschließend „OK". Bei einer Vollversion muss man einmalig die Seriennummer eingeben.

Brich den Assistenten „Wizard" mit einem Klick auf „Wizard schließen" ab. Im neu geöffneten Fenster „Neue Zusammenstellung" wählt man nun links in der Leiste „Audio-CD", aktiviert mit einem Häkchen den Punkt „CD Text auf die CD schreiben" und gibt seiner CD einen Titel (2). Dieser Titel erscheint später auf der LCD-Anzeige der Stereoanlage oder Deines tragbaren CD-Players.

Bestätige mit einem Klick auf „Neu" (3), um mit der Auswahl der Musikstücke zu beginnen.




### INFO

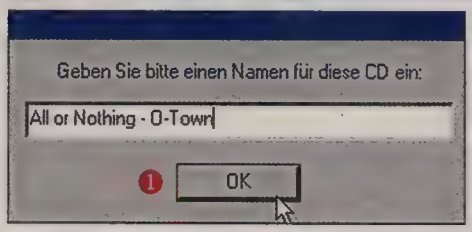
### Hier erhältst Du die Software zum CD-Toasten

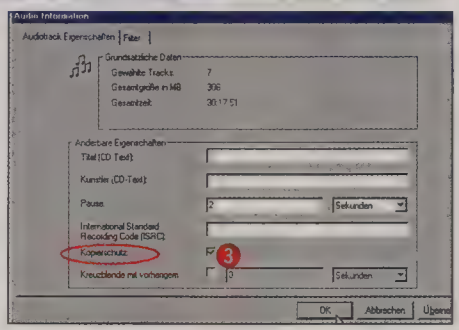
Das Brennprogramm „Nero" wird beim Kauf verschiedenster Brenner mitgeliefert. Beispielsweise sind „Medion"-Brenner, die bei Aldi angeboten werden, mit dieser verbreiteten Software ausgestattet. Aber auch Brennern aus dem Hardware-Test im Heft (ab Seite 112) liegt „Nero" bei – wie etwa dem Testsieger.

**Hast Du diese Software nicht, kannst Du bei *www.ahead.de* die aktuelle Version 5.5 als Demo gratis downloaden.** Diese Demo gilt immer bis zum Ende des Monats. User können die Demo-Version unbegrenzt oft herunterladen. Nur die Stückzahl der MP3-Dateien, die mit Hilfe von „Nero" gebrannt werden, ist auf 30 Stück begrenzt und wird beim erneuten Download nicht wieder „aufgefrischt".

Die Vollversion von „Nero 5" erhältst Du im Fachhandel für rund 90 Mark.

## 2. Trackliste zusammenstellen

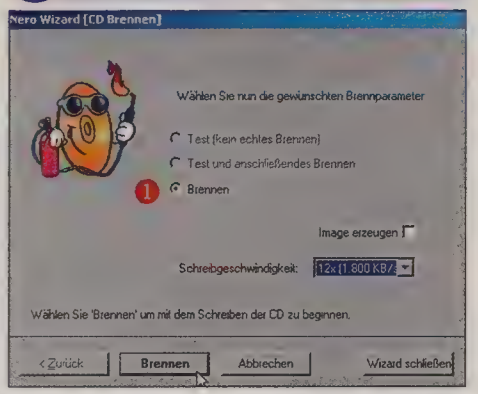


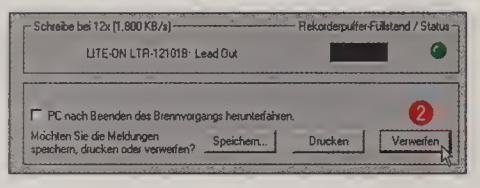




Nun legst Du fest, welche Songs die Ehre haben, auf Deine Special-Mix-CD zu kommen. Dabei prüft „Nero" gleichzeitig die Dateien daraufhin, ob sie gebrannt werden können. Leg die erste Musik-CD, von der Du einen oder mehrere Tracks kopieren möchtest, ins CD-Laufwerk des Brenners.

- Klicke rechts im Datei-Browser aufs Brennerlaufwerk und zieh mit Drag&Drop das jeweilige Lied links in die Liste, die später Deine neue CD-Zusammenstellung zeigt. Im Folgefenster trägt man den Titel mit Interpreten ein und bestätigt mit „OK". 1
- Nun öffnet sich ein Fenster zum Erstellen einer Datenbank. Im vorliegenden Beispiel ist dies nicht wichtig – wähle also hier „Abbrechen".
- Nimm nun die erste Musik-CD wieder aus dem Brenner und leg die nächste ein. Es kann sein, dass sich der Inhalt des rechten Felds (also des Datei-Browsers) nicht automatisch aktualisiert. In diesem Fall behebst Du dies mit der Taste [F5].
- Wiederhol den Einlesevorgang mit allen Songs, die Du brennen möchtest.
- Willst Du Dir ein Lied anhören, kannst Du das über den Button „Abspielen" tun.
- Die Software zeigt mit dem blauen Zeitbalken unten an, wie viel Minuten noch auf die leere CD passen. Beispielsweise haben 74 Minuten Musik auf einer normalen 650-MB-CD Platz. Wenn Du also die einzelnen Tracks auf die Titelliste ziehst, dann achte darauf, dass Du unten die gelbe Zeitlinie nicht überschreitest 2.
- Alle Songs erfolgreich eingelesen? Dann leg fest, in welcher Reihenfolge sie auf die CD gebrannt werden. Soll das 13. eingelesene Lied eigentlich das erste werden, dann klicke es an und zieh es nach oben. Es steht nun an erster Stelle, als Track 1.
- Möchtest Du Deinen Sampler mit Kopierschutz ausstatten? Dann markiere alle Titel in Deiner Trackliste und wähle mit einem Rechtsklick „Eigenschaften..." aus. Aktiviere den Punkt „Kopierschutz" mit einem Häkchen und bestätige mit „OK" 3. Du siehst nun auf der Trackliste, dass die Songs mit einem Kopierschutz versehen sind.

## 3. CD brennen

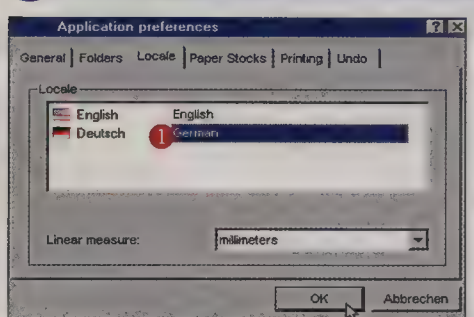


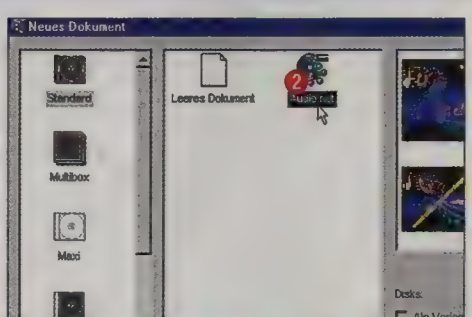



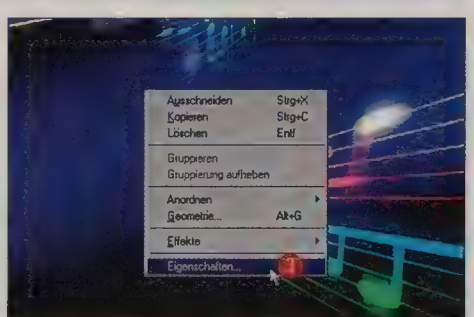

Jetzt wird's heiß! Nimm die letzte Musik-CD aus dem Brenner und leg einen CD-Rohling ein. Wähl „Datei – CD brennen". Klicke im „Nero Wizard" auf den Punkt „Brennen" 1. Während des Brennvorgangs fordert Dich „Nero" auf, nacheinander die jeweiligen Original-CDs in das CD-Laufwerk (nicht Brennerlaufwerk!) zu legen, die Du bei der Zusammenstellung des Special-Mixes verwendet hast.

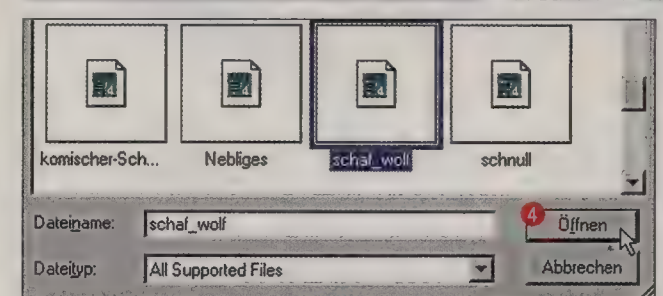
Ist der Sampler fertig gebrannt, wird die CD ausgeworfen. Klicke auf „OK" und anschließend, um das Protokollfenster zu schließen, auf „Verwerfen" 2.

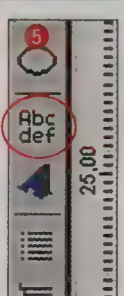
## 4. Das Auge isst mit: CD-Cover gestalten

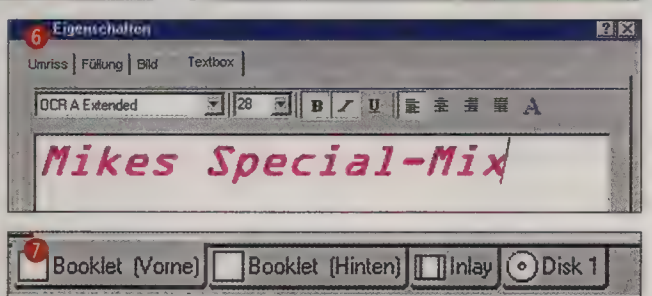



Keine CD ohne Cover! „Nero" bietet ein professionelles Tool an, Cover und Labels zu drucken.

- Starte den „Nero Cover Designer" mit „Start – Programme – ahead Nero – Nero Cover Designer". Um in die deutsche Menüführung zu wechseln, schließt man das erste Fenster mit „Abbrechen". Wähl unter „File – Preferences..." die Registerkarte „Locale" und anschließend „German" und „OK" 1.
- Wechsle nun wieder zum Brennprogramm und klicke auf „Datei – CD Hülle drucken".
- Wähl „Audio.nct" mit einem Doppelklick aus 2.
- Wenn Du ein eigenes Motiv als CD-Cover drucken möchtest, klickst Du anschließend auf die CD und wählst nach einem Rechtsklick den Menüpunkt „Eigenschaften..." 3.
- Der „Datei"-Button führt zu den Dateien, in denen man persönliche Bilder gespeichert hat (Tipp: Bei *www.cdcovers.cc* findest Du jede Menge Vorlagen zum Gratis-Download). Such Dir ein Bild aus und bestätige mit „Öffnen" 4. Unter „Effekte" kannst Du das Bild noch optimieren, beispielsweise etwas erhellen oder auch verzerren. Jetzt nur noch mit „OK" bestätigen, und der „Cover Designer" passt Dein gewünschtes Bild als CD-Cover an.
- Um einen Titel aufs Cover zu bringen, wählst Du links das „Textbox"-Werkzeug aus 5 und ziehst im Cover ein Textfeld mit gedrückter Maustaste auf. Klicke doppelt in die Textbox. Im neu geöffneten Fenster trägt man seinen CD-Titel ein. Dort lassen sich auch Schriftart, Farbe, Hintergrund und vieles mehr nach Deinen Wünschen gestalten 6.
- Nun wähl unten auf der Leiste „Booklet (hinten)". Wie Du siehst, werden die Songdaten von der neu gebrannten CD gleich praktisch aufgelistet. Auch hier kannst Du ein eigenes Bild wählen und die Rückseite gestalten. Genauso klappt das mit Label und Inlay – wähl einfach den jeweiligen Button aus 7.
- Alles nach Deinen Wünschen gestaltet? Ein letzter Klick auf „Datei – drucken" und „OK". Geschafft!

Text: Lisa Brack · Foto: Roman Job

# Volle Robot-Power

**Mit dem „Robotics Invention System“ baust Du fähige Roboter. Sie tun, was Du willst! Die neue Version 2.0 ist noch besser geworden.**



*Lieferbot: Kann Gegenstände von einem Ort zum anderen transportieren*



*Sortierbot: Kann Süßigkeiten nach Farben sortieren*

*Kühlschrank-Fred: Klappt die Sonnenbrille bei Licht runter und bei Dunkelheit wieder hoch. Im Kühlschrank kann er zählen, wie oft die Tür aufgeht*

Der Roverbot kann [illegible] bauen

Text: Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser, Christian Vogel

Zielstrebig setzt sich der kleine Roboter auf Rädern in Bewegung. Vor Unwegsamkeiten braucht er sich nicht zu fürchten. Wenn er mit der Schnauze an ein Hindernis stößt, setzt der Roverbot zurück, dreht sich und sucht sich eine neue Strecke durch den Hindernisparcours.

Möglich macht das ein schlaues Programm in seinem Gehirn, einem großen, gelben RCX-Baustein. **Ein solches Programm kannst Du in wenigen Schritten am Computer schreiben und mittels Infrarot auf den intelligenten Legostein übertragen.** Geschickt programmiert, begibt sich Dein Roboter auf die unterschiedlichsten Missionen: Er könnte etwa Socken vom Boden auflesen, das Licht ausschalten oder lautstark Alarm schlagen, wenn jemand Dein Zimmer betritt.

Klingt kompliziert? Keine Angst. Auch völlige Programmiereinsteiger kommen mit dem „Robotics Invention System“ schnell auf Tour. **Eine CD-ROM führt Schritt für Schritt in die Geheimnisse der Roboterprogrammierung ein. Der Kurs ist leicht verständlich.** Auf jede Lektion folgen Übungsaufgaben, in denen man das neu erlernte Wissen an einem praktischen Beispiel testen kann. Tut der Robbi, wirklich was er soll? Wenn ja, ist das Erfolgserlebnis groß. Andernfalls heißt es Fehler suchen. Im Notfall hilft ein Blick auf den fertigen Programmcode, den Du zu jedem Beispiel abrufen kannst. Eine Direkthilfe erklärt außerdem per Mausklick einzelne Programmbefehle.

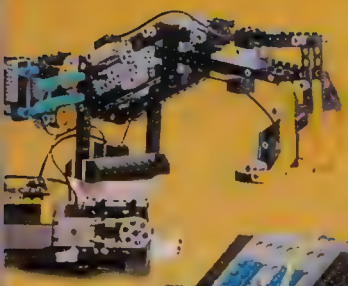
Programmiert wird in einer eigenen Sprache im Bauklötzchenprinzip. Sie ist in der neuen Version 2.0 viel einfacher geworden. Du setzt Befehle wie „vorwärts“, „rechts“ oder „links“ mit der Maus aneinander. Es stehen aber auch Profi-Funktionen wie Schleifen oder Variablen zur Verfügung.

Wer mit den Einsteigermissionen nicht ausgelastet ist, geht zu den Profi-Aufgaben über. Hier gibt es Bauanleitungen für die oben abgebildeten Robbis wie Kühlschrank-Fred oder den Malbot. Die Beispielbots sind speziell für die neue Version entwickelt worden. Deine eigenen Ideen können aber natürlich noch weit darüber hinausgehen!

Im Kasten enthalten sind zwei Motoren, zwei Berührungs- und ein Lichtsensor. Mit ihrer Hilfe lassen sich Aktionen programmieren, die zum Beispiel bei Berührung oder Licht ausgelöst werden. Mit nur zwei Motoren bist Du etwas eingeschränkt. Man kann aber Bauteile aus anderen Legokästen mit dem „Mindstorms“-Kasten kombinieren. Auf der Website *http://mindstorms.lego.com* gibt es dazu Anregungen. Hier stellen Fans ihre Roboter vor und tauschen Programme.

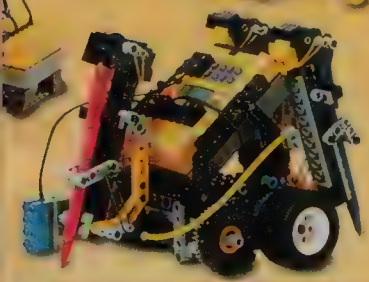
## Fazit

**Das „Lego Mindstorms Robotics Invention System 2.0“ lohnt sich für alle, die gern tüfteln, bauen und programmieren.** Neulinge finden einen leichten Einstieg ins Programmieren. Profis können sich kreativ austoben. Bitter bleibt der Preis von zirka 500 Mark. Wer den Baukasten schon in der Vorgängerversion besitzt, kann ein Software-Update für rund 45 Mark kaufen.



**Roboterarm:** *Hebt Gegenstände vom Boden auf und legt sie an einer anderen Stelle wieder ab*

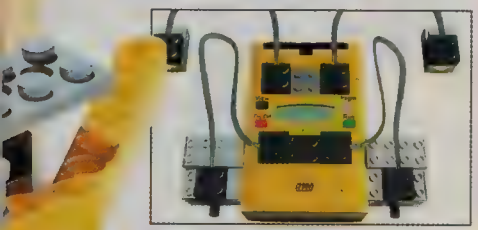
**Panzerschrank:** *Öffnet sich, wenn eine Codekarte eingegeben wird*



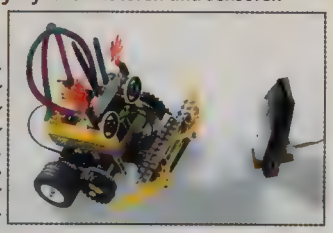
**Malbot:** *Kann mit Stiften Linien am Boden malen und fertigen Linien folgen*

## Das Gehirn des Roboters

Der große, gelbe RCX-Baustein ist die Schaltzentrale des Roboters. In ihm kannst Du bis zu fünf Programme speichern. Programmiert wird am PC. Ein USB-Infrarot-Tower sorgt für die Übertragung auf den RCX. Mit der „Run"-Taste am RCX startest und stoppst Du den Roboter.



*Der RCX-Baustein bietet Anschlüsse für je drei Motoren und Sensoren*



*Vom Infrarot-Tower erhält der Roboter seine Programme in den RCX gespielt*

## Programmieren im Bauklötzchen-System

Die Programmierung in der Lego-eigenen Sprache ist einfach. Du setzt Befehlsblöcke mit der Maus aneinander. Das folgende Beispiel zeigt das Programm, mit dem der Roverbot sich sicher durch einen Hindernisparcours bewegen kann. Wenn er anstößt, setzt er zurück, dreht und fährt weiter.

**1.** *Der Roboter fährt im Zickzack nach vorne. Damit der Befehl unbegrenzte Zeit wiederholt wird, ist er in den „Wiederholen – Ständig"-Block eingebunden*

**2.** *An der Schnauze hat der Robbi zwei Berührungssensoren. Jetzt legst Du fest, was passieren soll, wenn der linke Sensor (an Anschluss 1) betätigt wird*

**3.** *Wird der Berührungssensor 1 gedrückt, gibt der Roboter einen Ton in der Höhe 2 von sich. Die Tonhöhe lässt sich mit einem Klick auf den Befehl einstellen*

**4.** *Dann fährt er eine Sekunde rückwärts. Dieser Befehl setzt sich aus Unterbefehlen zusammen, die man mit Klick auf das graue Kästchen sehen könnte*

**5.** *Jetzt soll sich der Roboter für 0,6 Sekunden nach rechts drehen. So entkommt er dem Hindernis, an das er mit dem linken Sensor gestoßen ist*

**6.** *Einen ähnlichen Block stellst Du für den rechten Sensor zusammen. Wenn der Bot rechts anstößt, hupt er, fährt zurück und dreht nach links*

*Auf der Robo-Tour gibt's in über 50 Städten kostenlose Schnupperstunden in Sachen „Mindstorms"*

## SCREENFUN AKTION

SCHICK DEINE IDEE FÜR EINEN ROBOT UND GEWINNE!

SCREENFUN, Lego und Energizer suchen die abgefahrensten Roboter zum **Thema Energie**!

Stell Dir zum Beispiel einen Robo vor, der das Licht ausmacht, wenn keiner im Zimmer ist. Dein Roboter könnte auch Müll vom Boden auflesen oder Batterien nach leeren und vollen sortieren.

Dein Roboter sollte mit zwei Motoren auskommen, damit er sich später mit dem „Mindstorms"-Kasten bauen lässt.

Schreib Deine Idee auf (mit oder ohne Skizze). Schick sie an BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Lego, Charles-de-Gaulle Str. 8, 81737 München. Unter allen Einsendern verlosen wir drei Baukästen „Robotics Invention System 2.0" im Wert von 1500 Mark. Einsendeschluss: der 21.11.2001.

Doch es kommt noch besser: Der kreativste Erfinder erhält neben einem „Mindstorms"-Set auch eine Einladung zum großen Bau-Finale. Dort präsentierst Du Deinen Roboter live vor einer fachkundigen Jury aus Lego-, SCREENFUN- und Energizer-Mitarbeitern. Der Sieger bekommt einen Mega-Hauptgewinn.

Wer „Mindstorms"-Roboter in Aktion sehen und selbst einmal kostenlos testen will, kann sie auf der Robo-Tour kennen lernen. Ab Ende Oktober gibt's Präsentationen in über 300 Städten. Genaue Daten und Details zu Tour und Wettbewerb findest Du auf der Seite *www.energize-your-mind.de*

ANZEIGE

# HIER GIBT'S ALLES FÜR DEIN HANDY!

MEGAPREISE ZU GEWINNEN AUF
WWW.DACLOGO.COM!
...weitere tausende coole Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne zur Auswahl.
Name-, Picture-und Logo-Painter!!
MACH MIT!

DaCLOGO

## BESTELLHOTLINE:

## TOP KLINGELTÖNE FÜR ALLE HANDY`S!!!

DE: 0190-80 11 32
DM 3,63/min. (€ 1,86/min.)

AT: 0900-540 413
ATS 50/min. (€ 3,63/min.)

AT one: 0900-5100 99 25
ATS 29,76/min. (€ 2,16/min.)

CH: 0900-5 999 26
CHF 4,23/min. (€ 2,79/min.)

LOGOS

252968 254204 254582 254543 254491
2536-40 253969 253853 253854 253617 255349
254987 254000 253960 253962 254999 250428
254476 202461 202488 202573 202717 253011
202159 202165 202222 202319 202455 250935
202012 202040 202103 202134 202137 205026
201252 201324 201453 201497 202010 205014
201248 201293 201429 201493 201514 204028
200241 200479 200501 200844 200894 203391
200200 200453 200492 200825 200874 203323

### Rock/Pop

302063 Emilia/Big Big World
302064 Loona & Mecano/Hijo De La Luna
302066 Cher/Believe
302067 Robbie Williams/Millennium
302068 Boyzone/No Matter What
302070 C.Dion & Bee Gees/Immortality
302071 Jennifer Paige/Crush
302073 Des`ree/Life
302075 N.Imbruglia/Wishing I Was There
302080 Witt & Heppner/Die Flut
302082 Mariah Carey/My All
302083 B witched/Cést la vie
302084 Brandy& Monica/The Boy Is Mine
302086 S. Twain/You`re Still The One
302087 Modern Talking/Brother Louie
302088 Ace Of Base/Life Is A Flower
302090 Bon Jovi/It`s My Life
302091 Santana/Smooth
302097 Sasha/Chemical Reaction
302098 B. Spears/Oops! I Did It Again
302099 N sync/I`ll Never Stop
302183 Jennifer Lopez/Feeling so good
302187 Madonna D.Mc Lean/American pie
302493 Moby/Find my baby

### Techno

302114 Clubgeneration/Ready 2 Rumble
302118 DJ Jean/Love come home
302119 DJ Jose VS G. Spot/House of Justice
302123 Mellow Trax/Outa space
302441 Svenson & Gielen/Beauty of silence
302294 Delirium/Silence
302300 Zombie Nation/Kernkraft 400
302308 Azzido da bass/Dooms night
302309 Fatboy slim/Sunset(bird of pray)
302316 Alice Deejay/The lonely one
302382 Cygnus X/Superstring
302342 D-devils/The 6th gate
302383 Virtual zone/Looking for love
302385 Flocco/The crowd is moving
302336 Darude/Feel the beat
302386 Freeze/2 know
302463 Da boy tommy/Full moon
302308 Azzido da bass/Dooms night
302546 Storm/Storm animal
302548 Warb Brothers/Phatt Bass
302552 Bommfunk MCs/Up rocking beats
302648 Oxide & Neutrino/No good 4 me
302669 Balloon/Monstersound
302675 DJ Icon & Toxic Twin/Miami Burns
302725 The Thrillseekers/Synaesthesia
302720 Warp Brothers/We will survive
302841 B. Tommy + Jumpers/Da real Jumpstyle
302837 Tone Selector/Russian Roulette
302833 Zippora/Lotus eater
302966 Potatoheads/Mix the master

### Oldies

302106 Queen/We Will Rock You
302107 Queen/We Are The Champions
302108 Elton John/Candle In The Wind
302109 Eric Clapton/Layla
302161 Beatles/A day in the life
302162 Beatles/Here comes the sun
302163 Beatles/Hey Jude
302164 Beatles/Let it be
302165 Beatles/Nowhereman
302166 Billy Joel/Uptown girl
302167 Bobby Mc Ferrin/Don`t worry be happy
302168 Bonney M/By the rivers of Babylon
302169 Bonney M/Rasputin
302170 Boomtown Rats/I don`t like mondays
302171 Bruce Hornsby/The way it is
302172 Cat Stevens Boyzone/Father and son
302173 Cindy Lauper/Girls just wanna have fun
302174 Dexys midnight runners/Come on Eileen
302175 Elton John/Goodbye englands rose 1
302176 Elton John/Goodbye englands rose 2
302177 Elton John/Crocodile rock
302178 Eurythmics/Sweet dreams are made of.
302179 Frankie goes to Hollywood/Relax
302180 Gerry Rafferty/Bakerstreet 1
302181 Gerry Rafferty/Bakerstreet 2
302182 Gloria Gaynor/I will survive
302184 John Miles/Music 1
302185 John Miles/Music 2
302186 Kasma/Lambada
302187 Madonna Don Mc Lean/American pie
302188 Michael Jackson/Thriller

### Neuerscheinungen

303932 Michael Jackson/You rock my world NEU
304071 Lisa Lopes/The block party NEU
304072 The Corrs/Would you be happier NEU
304073 Nivea/Don`t mess with the radio NEU
304074 R Kelly/A woman`s threat NEU
304069 Mariah Carey/Never too far NEU
303884 Kurupt/It`s over NEU
303829 P. Dreamer/The sound of goodbye NEU
303540 Ja rule feat C. Milian/Put it on me NEU
303427 Anastacia/Made for lovin` you NEU
303478 Justin K & DJ K-mixx/Northern lights NEU
303520 Gordon/Caminando NEU
303541 Five/Let`s dance NEU
303828 Raven Maize/The real life NEU
303841 Staind/It`s been a while NEU
303498 Dido/Hunter NEU
302763 Ian Van Dahl/Castles in the Sky NEU
303867 Gare du Nord/Pablos`s blues NEU
303832 Toy box/Superstar NEU
303639 Michael Franti & Spearhea/Sometimes NEU
303486 Crazy town/Revolving door NEU
303833 Christina Aguilera/Falsas esperanzas NEU
303864 Alizee/L`alize NEU
303870 Kane/So glad you made it NEU
303868 Mya/Best of me NEU
303880 Kylie Minogue/Can`t get NEU
303881 Fatboy Slim/Ya mama NEU
303882 Jagged edge/Where the party at NEU
303927 Garbage/Androgyny NEU
303928 Maxwell/Get to know ya NEU
303929 Klubbheads/Here we go NEU
303930 Solid sessions/Janeiro NEU
303931 Limp Bizkit/Boiler NEU

### Top 30 Germany

303637 Alicia Keys/Fallin`
303890 Alcazar/Crying at the discoteque
303316 Hermes House Band/Country Roads
303493 Lil` kim ft Phil Collins/In the air tonight
303869 P Diddy/Bad boys for life
303826 DJ`s @ work/Someday
303225 Uncle Kracker/Follow me
303480 Eve ft qwen stefani/Let me blow ya mind
303494 Atomic Kitten/Eternal Flame
303432 Robbie Williams/Eternity
303918 Fettes Brot/Schwule Mädchen
303531 O-Town/All or nothing
303191 Shaggy ft Rayvon/Angel
303391 Titiyo/Come Along
303525 Daddy DJ/Daddy DJ
303145 Aguilera-Mya-Pink/Lady marmalade
303420 Roger Sanchez/Another chance
303246 Blue/All rise
303011 Sylver/Forever in love
303390 Wyclef Jean/Perfect gentleman
303943 Die Prinzen/Deutschland
303423 Jennifer Lopez/Ain`t it funny
303418 Westlife/When you`re looking...
303268 Faith Hill/There you`ll be
303919 Sarah Connor/French kissing
303945 Olli P/Girl you know it`s true
303245 S Club 7/Don`t stop movin
303242 Linkin Park/Crawling
303446 Brothers keepers/Adriano
303414 Safri Duo/Samb-Adagio

### SMS-Bild-mitteilungen

509823 509805 508987
507842 507480 507507 506366 507821
506395 501021 508044 506855 504728
508055 506049 506038 506397 507436
507450 507433 508179 508375 507457
507657 507702 507680 504683 506635

### Top Hits Europe

303911 Jennifer Lopez/Que ironia
303844 Paulina Rubio/Vive el verano
303477 K-otic/I really dont think so
303638 Parla & Rard./Jump & let`s party
303863 Björn Svin/Enjoy the ride
303865 Judith/Scared
303933 Creamy/I do I do I do
303944 Dance Nation/Sunshine
303950 Spiritualized/Stop our crying
303883 Macy Gray ft E Badu/Sweet baby
302760 OPM/Heaven is a Halfpipe
303952 Ed Case and Sweetie Irie/Who
303527 Vanda Vanda/Love of my life
303318 Pulsedriver/Cambodia
303534 Catatonia/Stone by stone
303537 REM/All the way to Reno
303539 They might be giants/Boss of me
303429 Ricky Martin/Loaded
303314 Jam & Spoon ft. Rea/Be Angeled
303317 Captain Jack/Iko Iko
303530 DJ Piccolo/Living on video
303393 Jessica Simpson/Irresistible
302860 Crazytown/Butterfly
302911 Westlife/Uptown girl
303812 Marti Pellow/Close to you
303813 Xzibit/Front to back
303814 Def P & Beatbusters/Stad & Land
303815 Grad Damen/Porque te quiero
303632 Bubbles/My Boyfriend
303631 Depeche Mode/I feel loved
303264 Mauro Picotto/Like this like that
303428 Gorillaz/19-2000
304079 Oxide&Neutrino/Devil`s nightm.
303538 Mis - Teeq/All I want
303536 Hearsay/The way to your love
303403 Milk Inc/Never again
302710 Atomic Kitten/Whole Again
303209 Sylver/Turn the tide
303302 Klubbheads/Hiphopping
303147 G-Spott/N-R-G
302759 Gigi D`Agostino/Super
303496 Aerosmith/Fly away from here
303146 Geri Halliwell/It`s raining men
303474 Aaliyah/We need resolution
303476 Boris Dlugosch/Never enough
303497 Johan/Tumble and fall
303404 Lauren/O-Ayo
302961 Georgina/Ritmo
303400 Manu Chao/Me Gustas Tu
303835 Radiohead/Knives out
303837 Bjork/Hidden place
303305 J. Jackson/Someone call my lover
303431 Sisqo/Dance for me
303395 Wheatus/A little respect
303838 Honeyz/I don`t know
303269 Usher/U remind me
303839 Zero 7/Destiny
303643 MC Solaar/Hasta la vista
302972 Emma B./What took you so long
303532 Cosmic Gate/Firewire
303825 Floorfilla/Anthem # 5
303311 Scooter/Posse (I need you)
303190 Daft Punk/Digital love
303871 Kai Tracid/Too many times
303308 S. Connor ft. TQ/Let`s get back
302103 King Afrika/La Bomba
303861 Madonna/Amazing
303860 Phoenix/Too young
303862 V. Blues Band/Chill
303859 Pedro Guerra/Diran
303425 Gypsymen/Babarabatiri
303877 Tymes 4/Bodyrock
303851 Roxette/Real sugar
303855 L. Secretos/Y no A.
303854 Especialistas/Wenda
303912 Undrop/The minefield
303856 Gypsy teens/Bamboleo
303857 E. Ramazzotti/La som.
303422 D-12/Purple Hills
303184 Nelly/Ride with me
302904 Barthezz/On the move
303521 Bon Jovi/Wanted

**Geeignete NOKIA-Handys für Logos:** 3210-3310-3330-5110-5130i-6110-6150-6210-6250-7110-8210-8810-8850-8890-9110-9110i. **Geeignete NOKIA-Handys für SMS-Bildmitteilungen:** [illegible] **Geeignete Handys für Klingeltöne: NOKIA, SIEMENS** [illegible] **ALCATEL** [illegible] **MOTOROLA, ERICSSON, PANASONIC** und **SAGEM** Handy`s mit Melodieeditor. Ihr Wunsch-Sonnen Ruftone, Klange oder Auto musst Du einfach den Melodieeditor aufrufen und dann den von uns gesendeten Code eingeben.

Dieser Service wird Ihnen von DAC-Planet angeboten.

Gruselig und hoch interessant: Teile der halb verfallenen Zellstation sind wie menschliche Synapsen gebaut

Nach Adventure-Manier ist auch hier Sammeln angesagt: Glaskolben und Nährboden sind später nützlich

# Bioscopia

**Lüfte das Geheimnis der Forschungsstation und rette die Forscherin. Dabei ist Bio-Wissen gefragt!**

Heruntergekommen und verrostet? Der erste Eindruck trügt! Hinter der großen Schleuse verbirgt sich eine geheimnisvolle Welt mit intakten Mechanismen

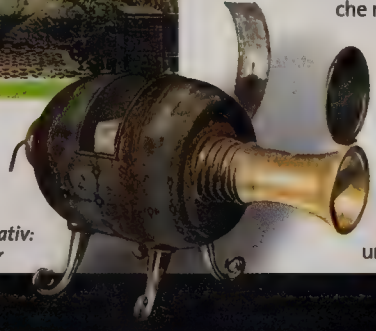
Rätsel gelöst, Schleuse offen. Doch ein Roboter versperrt den Weg!

## Einstieg mit Köpfchen

Das Pförtnerhaus im Vorhof ist eine Reise wert: Klettere die Leiter hinauf...

...öffne die Tür mit der Kurbel und leg den Hauptschalter um. Das große Tor...

...geht auf: Die Welt der Biologie erwartet Dich!

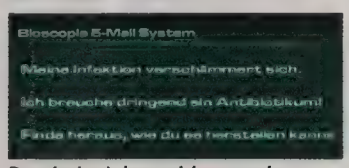


Alt, aber informativ: der Diaprojektor

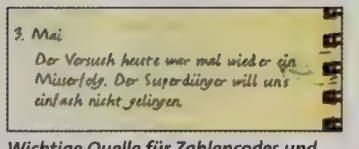
Endlich! Nach einer langen Reise hat sie die verlassene Forschungsstation entdeckt... neugierig betritt die junge Wissenschaftlerin „Bioscopia" – und das schwere Tor fällt hinter ihr zu. Gefangen in einem Labyrinth aus halb verfallenen Gebäuden, bedroht von seltsamen Robotern und infiziert mit einem gefährlichen Virus, bleibt der Wissenschaftlerin nichts anderes mehr übrig, als einen Hilferuf per E-Mail an Dich zu senden.

Ein neues „Resident Evil"-Spiel? Nicht ganz. Das Multimedia-Abenteuer „Bioscopia" arbeitet ganz ohne Zombies, aber ebenfalls mit viel Spannung und kniffligen Rätseln. Auf der Suche nach der Forscherin in Not öffnest Du Schleusen, knackst Codes, experimentierst in Labors – und lernst dabei eine Menge aus den Bereichen Zellbiologie, Botanik, Genetik, Zoologie und Menschenkunde.

**Mit einer wunderschönen Grafik, die fast schon an „Myst" erinnert, wartet das Lern-Adventure auf wissbegierige Spieler. Dabei sind Geduld, Kombinationsgabe und Geschicklichkeit gefragt.** Wie beim Vorgänger „Physikus" wird die Spielwelt nicht in Echtzeit berechnet, man bewegt sich vielmehr durch vorgerenderte Bilder. Den Spaß an diesem Spiel trübt das aber kaum. Biologie wird hier zum Abenteuer – finde es selbst heraus!




Das einzige Lebenszeichen von der verschollenen Forscherin: ihre E-Mails




Wichtige Quelle für Zahlencodes und Formeln: das Tagebuch

## INFO

### Zusatzfutter für Einsteins

**Zeitgleich mit diesem Bio-Abenteuer erscheint auch ein Adventure für Chemie-Kenner: „Chemicus".**

Auf der Suche nach einem verschollenen Freund gelangst Du in eine geheimnisvolle und riesengroße Stadt – die Welt des Chemicus.

Um dort die einzelnen Missionen erfüllen zu können, setzt man sein Chemie-Know-how ein. Wer mal nicht weiter weiß, kann sich im „Kommunikator" über Atombau, Elektrochemie, Organische Chemie, Destillation und vieles mehr informieren.

Dröges Formelwissen ist hier nicht gefragt – vielmehr lernt man mit massig Experimenten, wie chemische Prozesse im Alltag funktionieren. Weitere Infos gibt's bei *www.chemicus.de*

PC ■ MAC ■ D

**Bioscopia**

Lern-Adventure für Einsteiger bis Profis

| ca. 100 DM | Heureka Klett | 1 Spieler |
|---|---|---|

*Empf.:* Pentium II oder Power Mac ab G3, 233 MHz, 64 MB RAM, Win 98/NT/ME/2000 oder Mac OS 8.1, 120 MB HD, 8-fach-CD-ROM, Soundkarte

Gelungene Kombination aus Spannung, kniffligen Rätseln und großem Info-Teil

2+

Text: Lisa Brack

Hardy Gerdy © Core Design Limited 2001. Hardy Gerdy is a Trademark of Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

EIDOS CORE PlayStation 2

www.eidos.com

EIN NEUER HELD
(OPM2 07/01)
"EIN UNGEWÖHNLICHES SPIELPRINZIP IN EINER TRAUMHAFTEN COMIC-OPTIK: DAS WIRD BESTIMMT EINES DER HIGHLIGHTS IM HERBST 2001!"
(PLAYZONE 07/01)
"HERDY GERDY IST EINE FRISCHE WALDBRISE IM HIGHTECH-MOLOCH DER VIDEOSPIELE! EINSCHÄTZUNG: SEHR GUT."
(PLAYERS 07/01)
"NEBEN DER HERVORRAGENDEN GRAFIK, DIE SELBST EINEN "RAYMAN" NEIDISCH MACHT, ÜBERZEUGT VOR ALLEM DAS NEUARTIGE SPIELPRINZIP."
PlayStation 2
HERDY GERDY
EIDOS

Ein günstiges Edel-Handy und niedere Festkosten – das sind die Vorteile der neuen Einsteigertarife. Rechne mit SCREENFUN durch, ob sich der Umstieg für Dich lohnt.

# Festvertrag statt Prepaid?

## Der Wenigtelefonierer

**15 Min/Monat zu allen Zeiten und in alle Netze, 30 SMSe**

| Netzbetreiber/Tarif | Grundgebühr | Mindestumsatz | Telefonkosten | 30 SMSe | Gesamt/Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| D1 Telly smart | 9,95 | 10,- | 9,47 | 11,70 | 31,65 |
| D1 XtraFriend* | – | – | 12,67 | 11,70 | 24,37 |
| D2 D2Sun | 9,95 | 10,- | 10,67 | 11,70 | 32,32 |
| D2 CallYa Red* | – | – | 12,67 | 11,70 | 24,37 |
| E-Plus E-Plus Privat | 9,95 | 10,- | 9,47 | 11,70 | 31,12 |
| E-Plus Free&Easy Weekend* | – | – | 12,07 | 11,70 | 23,77 |
| Viag Genion Starter | 9,95 | 10,- | 8,68 | 11,70 | 31,65 |
| Viag Loop* | – | – | 12,67 | 8,70** | 21,37 |

Wenigtelefonierer nutzen ihr Handy nur 15 Minuten im Monat: je 5 Minuten zur Hauptzeit, zur Nebenzeit und am Wochenende. Die Gespräche sind gleichmäßig aufs Festnetz, das eigene Netz und andere Mobilfunknetze verteilt.

Die Hauptzeit gilt bei „Loop" von 8 – 18 Uhr, bei „Telly Smart" von 7 – 18 Uhr und bei allen anderen von 7 – 20 Uhr. Die Telefonkosten der Startertarife sind unwesentlich billiger. Mitsamt der Grundgebühr sind sie teurer als die Prepaidtarife.

*Prepaid **Die Hälfte der SMSe ist zur Happy Hour gerechnet (18-20 Uhr nur 19 Pfennig)

## Der Hobby-Talker

**30 Min/Monat zu allen Zeiten und in alle Netze, 30 SMSe**

| Netzbetreiber/Tarif | Grundgebühr | Mindestumsatz | Telefonkosten | 30 SMSe | Gesamt/Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| D1 Telly smart | 9,95 | 10,- | 18,88 | 11,70 | 40,53 |
| D1 XtraFriend* | – | – | 24,23 | 11,70 | 35,98 |
| D2 D2Sun | 9,95 | 10,- | 21,28 | 11,70 | 42,93 |
| D2 CallYa Red* | – | – | 24,28 | 11,70 | 35,98 |
| E-Plus E-Plus Privat | 9,95 | 10,- | 18,88 | 11,70 | 40,53 |
| E-Plus Free&Easy Weekend* | – | – | 22,77 | 11,70 | 34,47 |
| Viag Genion Starter | 9,95 | 10,- | 18,08 | 11,70 | 39,73 |
| Viag Loop* | – | – | 24,28 | 8,70** | 32,98 |

Beim Hobby-Talker fallen monatlich 30 Gesprächsminuten an. Wir haben sie zur Berechnung wieder gleichmäßig auf alle Zeiten und Netze verteilt.

Auch bei diesem Nutzerprofil sind die Prepaidtarife günstiger als die neuen Einsteigertarife. Dank der SMS-Happy-Hour von 18 – 20 Uhr bei „Loop" kann man hier SMS-Kosten sparen und kommt am günstigsten weg. Die knapp 10 Mark Grundgebühr der Startertarife werden noch nicht ausgeglichen.

*Prepaid **Die Hälfte der SMSe ist zur Happy Hour gerechnet

*Alle Preisangaben in DM*

Der Vorteil einer Prepaidkarte liegt auf der Hand: Man hat die Kosten echt im Griff. Mehr ausgeben als auf der Karte gespeichert ist, geht nicht. Dafür gibt es allerdings auch einen Nachteil, der ins Auge springt: Du bist an die Handys gebunden, die in Prepaidpacks verkauft werden. Das sind meist keine schlechten Geräte. Doch wer edles Design oder neuste Technik haben will, hat Pech gehabt. Für ein Siemens SL45 oder ein Nokia 8210 muss man ohne Vertrag viel Geld hinblättern. Mit einem Laufzeitvertrag bekommst Du solche Handys dagegen für einen Bruchteil ihres Preises.

## Umsteigen

**Neue Einsteigertarife sollen den Wechsel von der Prepaidkarte zum Festvertrag attraktiv machen.** Sie kosten nur 9,95 Mark Grundgebühr und setzen einen Mindestumsatz von 10 Mark pro Monat voraus. Bei Fixkosten von monatlich knapp 20 Mark kommst Du so zu einem hochwertigen Handymodell – denn **bei den Startertarifen steht die volle Bandbreite an Geräten zur Verfügung**. Wer unter 18 Jahre alt ist, braucht zum Abschluss des Vertrags allerdings die Unterstützung der Eltern.

Der Umstieg von der Prepaidkarte zum Festvertrag ist bei D1, D2 und E-Plus kostenlos. Bei diesen Netzbetreibern kannst Du sogar die Telefonnummer Deiner Prepaidkarte in den neuen Vertrag übernehmen. Bei Viag Interkom geht das leider nicht. Hier erhältst Du eine neue Nummer und musst noch eine einmalige Anschlussgebühr von rund 50 Mark zahlen.

Anderes Goodie: Wer einen Vertrag mit dem „Genion"-Startertarif abschließt und sein altes Handy behält, zahlt in den ersten 12 Monaten keine Grundgebühr. Damit wird allerdings das Hauptargument für einen Wechsel hinfällig. Denn ohne neues Handy lohnen sich die Startertarife nicht.

## Täuschung

**Was auf den ersten Blick günstig aussieht, stellt sich bei genauerer Rechnung als wenig attraktiv heraus.** Wir haben die Startertarife mit den Prepaidtarifen „XtraFriend", „CallYa Red", „Free&Easy Weekend" und „Loop" verglichen. Erst ab einer monatlichen Gesprächszeit von 60 Minuten sind die neuen Tarife günstiger als das Telefonieren mit der Prepaidkarte.

Doch wer so lange pro Monat mit dem Handy telefoniert, findet auch unter den Festverträgen günstigere Angebote. Ein Beispiel: Bei E-Plus „Time & More Student 60" bekommt man für 35 Mark im Monat 60 Gesprächsminuten und 50 SMSe inklusive. Im E-Plus-Startertarif fallen dagegen für ein vergleichbares Angebot über 60 Mark an!

Wer gerne SMSe verschickt, ist mit den neuen Tarifen ebenfalls schlecht beraten. Eine Message kostet 39 Pfennig. Das ist genauso viel wie mit einer Prepaidkarte. Bei der „Loop"-Prepaidkarte ist man in der Happy Hour (zwischen 18 und 20 Uhr) mit nur 19 Pfennig pro Message sogar günstiger dran. Dazu kommt, dass nur bei E-Plus der Mindestumsatz von 10 Mark im Monat auch für SMSe gilt. Bei den anderen Netzbetreibern werden die 10 Mark nur auf Telefonate angerechnet.

## Fazit

Die Einsteigertarife lohnen sich nur, um bei niederen Festkosten günstig an ein hochwertiges Handy zu kommen. Wer mehr als 15 Minuten im Monat telefoniert oder viele SMSe verschickt, der sollte auch mit Festvertrag besser einen anderen Tarif wählen. Wenn Dich Edel-Handys nicht reizen, solltest Du besser bei der Prepaidkarte bleiben.

*Nur wer wenig simst und quatscht, aber trotzdem ein tolles Handy will, fährt mit den neuen Tarifen gut*

**INFO**

### Tarife für jeden Typ

Für unsere Berechnungen wurden die Prepaidtarife „XtraFriend", „CallYa Red", „Free&Easy Weekend" und „Loop" angesetzt. Sie eignen sich für Leute, die gleich viel zur Hauptzeit, Nebenzeit und am Wochenende ins Fest- oder Mobilfunknetz telefonieren. Nutzt Du Dein Handy eher zu besonderen Zeiten, können Tarifvarianten günstiger sein: **„Xtra4You", „CallYa White", „Free&Easy Weekday"**: Für Leute, die viel unter der Woche tagsüber telefonieren. **„XtraTalk"**: Für Leute, die mehrmals im Monat Gespräche über 5 Minuten führen. **„CallYa Blue"**: Für Leute, die während der Woche quatschen, egal zu welcher Zeit.

## Die Quasselstrippe

**60 Min/Monat zu allen Zeiten und in alle Netze, 30 SMSe**

| Netzbetreiber/Tarif | Grundgebühr | Mindestumsatz | Telefonkosten | 30 SMSe | Gesamt/Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| D1 Telly smart | 9,95 | 10,- | 36,82 | 11,70 | 58,47 |
| D1 XtraFriend* | – | – | 48,02 | 11,70 | 59,72 |
| D2 D2Sun | 9,95 | 10,- | 40,28 | 11,70 | 61,93 |
| D2 CallYa Red* | – | – | 48,02 | 11,70 | 59,72 |
| E-Plus E-Plus Privat | 9,95 | 10,- | 36,82 | 11,70 | 58,47 |
| E-Plus Free&Easy Weekend* | – | – | 41,89 | 11,70 | 53,59 |
| Viag Genion Starter | 9,95 | 10,- | 36,95 | 11,70 | 58,60 |
| Viag Loop* | – | – | 48,02 | 8,70** | 56,72 |

Beim Gesprächsverhalten von 60 Minuten im Monat sind die Einsteigertarife im Vergleich zu den Prepaidkarten fast gleich teuer. „Telly Smart" ist sogar ein wenig günstiger als „XtraFriend". Doch wären in diesem Fall andere Tarife mit Festvertrag wesentlich preiswerter. Bei E-Plus „Time & More Student" (auch für Schüler, Azubis u.a.) kosten 60 Gesprächsminuten und 50 SMSe zum Beispiel einen Festpreis von nur 35 Mark. Damit könntest Du 25 Mark pro Monat sparen.

*Prepaid **Die Hälfte der SMSe ist zur Happy Hour gerechnet

## Der SMS-Freak

**9 Min/Monat zu allen Zeiten und in alle Netze, 100 SMSe**

| Netzbetreiber/Tarif | Grundgebühr | Mindestumsatz | Telefonkosten | 100 SMSe | Gesamt/Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| D1 Telly smart | 9,95 | 10,- | 5,47 | 39,- | 58,95 |
| D1 XtraFriend* | – | – | 7,07 | 39,- | 46,07 |
| D2 D2Sun | 9,95 | 10,- | 6,07 | 39,- | 58,95 |
| D2 CallYa Red* | – | – | 7,07 | 39,- | 46,07 |
| E-Plus E-Plus Privat | 9,95 | 10,- | 5,47 | 39,- | 54,42 |
| E-Plus Free&Easy Weekend* | – | – | 6,47 | 39,- | 45,47 |
| Viag Genion Starter | 9,95 | 10,- | 5,27 | 39,- | 58,95 |
| Viag Loop* | – | – | 7,07 | 29,-** | 36,07 |

Wenn Du Dein Handy hauptsächlich zum Simsen verwendest und nur bisweilen ein Telefongespräch führst, sind die Einsteigertarife extra teuer. Die SMS-Preise liegen wie bei den Prepaidkarten bei 39 Pfennig pro Message. Nur bei E-Plus „Privat" werden SMSe jedoch auf den Mindestumsatz angerechnet. Bei allen anderen musst Du den Mindestumsatz zusätzlich zu den SMSen zahlen, auch wenn Deine tatsächlichen Gesprächsminuten weniger Kosten ergeben.

*Prepaid **Die Hälfte der SMSe ist zur Happy Hour gerechnet

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel

# BRAVO SCREENFUN-Abo

Jeder neue BRAVO SCREENFUN-Abonnent bekommt jetzt einmalig diese praktische **CD-Box*** mit Platz für zwölf Lieblings-CDs und einer extra Innentasche für Disketten.

## plus eine coole CD-Box gratis

* ohne Inhalt

**Die BRAVO SCREENFUN wird bei Bankeinzug zwei Monate kostenlos geliefert**

## Deine Abo-Vorteile=

- Du versäumst ab sofort keine Ausgabe mehr
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten
- Du zahlst keine Zustellgebühr
- Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen

Bitte ausschneiden und schicken an: Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, [illegible] Hamburg.

Ja, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 (€ 13,80) regelmäßig.

Wenn ich BRAVO SCREENFUN regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO SCREENFUN dann zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 (€ 13,80). Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächsterreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich dann umgehend zurück. Die CD-Box (107) kann ich in jedem Fall behalten. Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

OV 03/005 02/02327

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Bitte informieren Sie mich über interessante Gewinnmöglichkeiten und Angebote per Telefon.

C[illegible]

☐ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug ☐ 1/4-jährlich ☐ 1/2-jährlich ☐ jährlich

Bei Bankeinzug erhalte ich meine Zeitschrift 2 Monate kostenlos.

BLZ Geldinstitut

Kontonummer

☐ Ich zahle gegen Rechnung ☐ 1/2-jährlich ☐ jährlich

X

1. Unterschrift Geburtsdatum

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

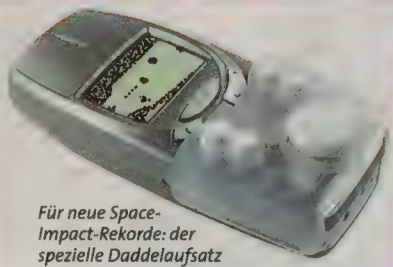
Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 15 Tagen ohne Begründung bei der Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Burchardstraße 11, 20078 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form, widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Die Belieferung erfolgt frühestens nach Ablauf der Widerrufsfrist. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.01.2002 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 15 Tagen ohne Begründung bei der Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Burchardstraße 11, 20078 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form, widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Die Belieferung erfolgt frühestens nach Ablauf der Widerrufsfrist.

**Weitere 400 Super-Prämien unter**
**www.praemienparadies.de**

**ABO-HOTLINE**
**0180/530 14 17***
***(DM 0,24/Min.)**
**Fax 040/3019-8112**
**Kundenservice@bauerverlag.de**



*Für neue Space-Impact-Rekorde: der spezielle Daddelaufsatz*

# Spezial-Stick

## für Nokia 3310/3330

Die Aliens kommen! Beim Handyspiel „Space Impact" auf dem Nokia 3310 und 3330 muss man sich gut gegen die Invasion wehren. Beim Zielen, Ballern und Ausweichen ist auf der Handytastatur viel Fingerfertigkeit gefragt. Besser geht's mit einem Spezial-Joystick. Er wird auf das Handy aufgesteckt und hat praktische Buttons genau auf den benötigten Tasten. Der Daddelaufsatz kostet zirka 30 Mark beim Internetshop *www.azl.de*

# Lexikon

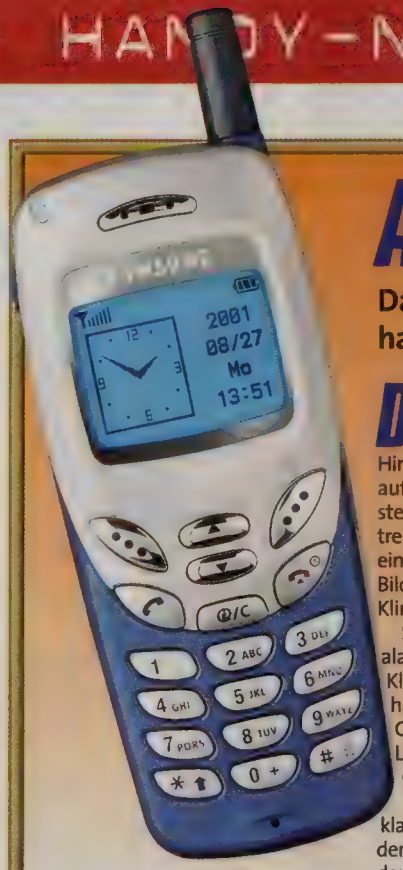
Hier findet Ihr Fachbegriffe erklärt, die immer wieder auftauchen.

**Flash-SMS**

**Bei dieser speziellen SMS-Art erscheint der Message-Text sofort auf dem Display des Empfängerhandys – man muss die SMS also nicht erst im Posteingang aufrufen.**

**Blink-SMS**

**Messages, bei denen Textpassagen blinken. Das funktioniert nur mit Nokia 3210, 5110, 6110, 6150 und 8210. Blink- und Flash-SMSe kannst Du nur vom Web aus oder mit spezieller Software und Datenkabel verschicken. Gute kostenlose Versandadresse: *www.xonio.com***



# Abgefahren

## Das Samsung SGH-R210 hat farbige Beleuchtung

Das Display des neuen Einsteigermodells von Samsung ist ein echter Hingucker: Du kannst die Hintergrundbeleuchtung wahlweise auf blau, rot, gelb, grün oder grau stellen! Neben diesem Gag hat das trendige Handy die neue EMS-Technik eingebaut. Das heißt, es kann SMSe mit Bildern und Sounds kombinieren sowie Klingeltöne aus dem Web downloaden.

Screensaver, drei Spiele, Vibrationsalarm, WAP, Kalender, Rechner, Wecker, Klingeltoneditor und die Texteingabehilfe T9 bilden eine ausgezeichnete Grundausstattung. Auch die Akku-Leistung von zirka sechs Stunden Gesprächszeit überzeugt.

Wer beim Outfit eine Tastaturklappe bevorzugt, erhält das Handy mit denselben technischen Merkmalen in der Version R200. Beide Modelle sind für rund 500 Mark ohne Vertrag zu haben.

*Das SGH-R210 ist 110 mm lang und nur 94 Gramm schwer*

# Loop-Love

## Aufklärungsstunde

*Sexy Spaß im WAP-Portal von Viags Loop: Das Erotikbuch verrät heiße Stellungen*

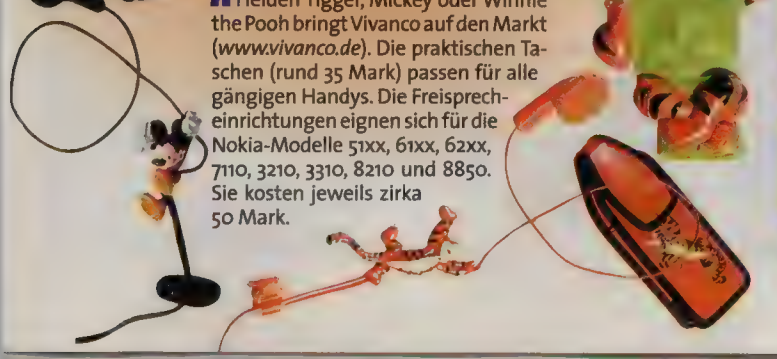
Und täglich grüßt das „Kamasutra": Auf *wap.loop.de* gibt's für Loop-Kunden Nachhilfestunden in Sachen Erotik. Jeden Tag neu reichen die „Stellungen des Tages" von romantisch bis akrobatisch. Dazu gibt's Strichzeichnungen und Erklärungen. Der Hit: Tipp die Geburtsdaten von Dir und Deinem Schwarm ein – das „Kamasutra" errechnet die passende Partnerstellung!

*Im Disney-Outfit: Halter, Taschen und Freisprecher*

# Tigger & Mickey

## Disney-Klamotten

Kultiges Zubehör mit den Disney-Helden Tigger, Mickey oder Winnie the Pooh bringt Vivanco auf den Markt (*www.vivanco.de*). Die praktischen Taschen (rund 35 Mark) passen für alle gängigen Handys. Die Freisprecheinrichtungen eignen sich für die Nokia-Modelle 51xx, 61xx, 62xx, 7110, 3210, 3310, 8210 und 8850. Sie kosten jeweils zirka 50 Mark.

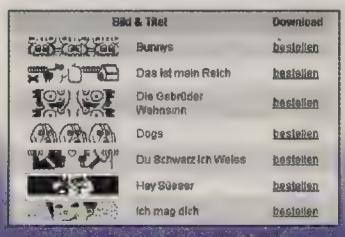


# Hitverdächtig

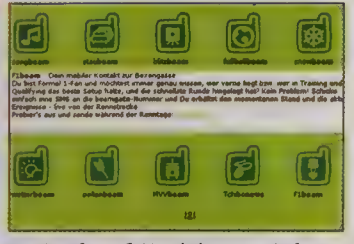
## Bald da: das neue Fun-Handy Siemens C45

Jetzt muss sich Nokia warm anziehen: Mit dem C45 bringt Siemens die Gegenpower zum Nokia 3330. Das trendige Leichtgewicht kann Logos, Sounds und Screensaver empfangen, beherrscht den neuen SMS-Standard EMS, Gruppen-SMSe und das beliebte E-Mail-Spiel „Battle Mail Kung Fu". Das C45 soll vor Weihnachten erscheinen. Preis und Test folgen!

*Mit wechselbaren Covers lässt sich das C45 persönlich stylen*




*Pics und Sounds zum neuen Handy gibt's auf www.my-siemens.com/city*



*Gratis-Infos aufs Handy beamen: Auf www.beamgate.de gibt's viele Channels*

# Beam me up

## Kostenlose SMS-News

Welcher Song läuft da gerade im Radio? Hat Bayern gegen den BVB gewonnen? Liegt genug Schnee zum Snowboarden? Infos wie diese kannst Du kostenlos per SMS von Beamgate abrufen. Anmeldung und genaue SMS-Befehle: *www.beamgate.de*

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (1), Michael Kayser

# Kein Stress mit Downloads

**Immer Ärger beim Saugen von großen Webdateien? Lass doch einen Download-Manager die Arbeit machen! Dann bleibt Dir mehr Zeit für die schönen Dinge des Lebens.**

Schon wieder dieser Mist: Du willst Dir eine neue Spieledemo aus dem Internet ziehen und mittendrin bricht der Download ab. Jetzt musst Du die ganze Prozedur nochmal von vorn starten, selbst wenn schon große Teile der Datei übertragen waren – oder Du besorgst Dir ein Mittel gegen diese Zeitverschwendung!

Verwende eine Software, die Downloads nach einem Abbruch automatisch wieder aufnimmt. So ein Download-Manager kann das Herunterladen auch zu bestimmten Zeiten starten, mehrere Downloads zugleich durchführen und deren Speed erhöhen.

**Ein gutes Programm ist die Shareware „GetRight". Du findest sie zum Ausprobieren auf der SCREENFUN-CD im vorigen Heft 10/01 oder im Internet auf der Seite *www.getright.com***

Achte darauf, bei der Installation den Punkt „Shareware" zu wählen und nicht „Adware". Ansonsten sind bei der Ausführung von „GetRight" Werbebanner zu sehen. Um weitere Werbung zu vermeiden, solltest Du die Zusatzprogramme „Gator" und „Offer-Companion" nicht installieren.

Auf dieser Doppelseite erfährst Du Schritt für Schritt, wie man „GetRight" einsetzt und sich beim Downloaden Zeit und Ärger sparen kann.

## 1. Download starten

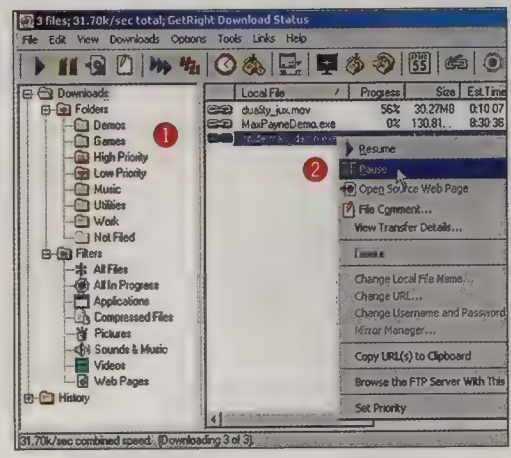
Erst installierst Du „GetRight". Das Programm wird nach jedem Start von Windows automatisch in die Taskleiste geladen und ist arbeitsbereit. Sobald Du einen Download-Link anklickst, meldet es sich mit einem speziellen Fenster. Hier gibst Du wie gewohnt den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll.

Nun öffnet sich ein Transfer-Fenster (1). Es zeigt die verbleibende Zeit und die bisher empfangene Datenmenge an. Mit dem „Pause"-Button kannst Du den Download anhalten und mit „Cancel" ganz abbrechen.

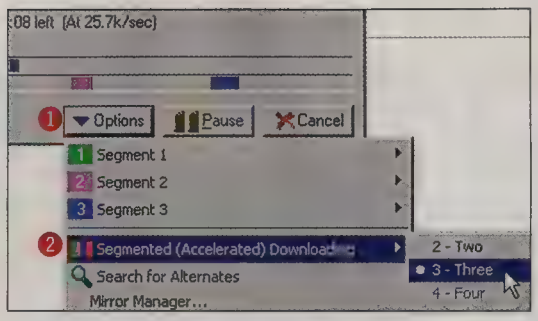
## 2. Fortschritt prüfen

Doppelklicke auf das „GetRight"-Symbol in der Windows-Taskleiste, um das Hauptfenster von „GetRight" zu öffnen. In einer Liste wird der Status aller gegenwärtigen Downloads angezeigt (1).

Durch Klick mit der rechten Maustaste auf einen Eintrag öffnet sich ein Menü. Dort kannst Du die Downloads gezielt stoppen, starten und löschen (2). Ein Doppelklick auf einen Eintrag zeigt den normalen Transfer-Dialog an. Um diesen Dialog zu schließen, klicke auf das Symbol links neben dem Minimieren-Button in der Fensterleiste.



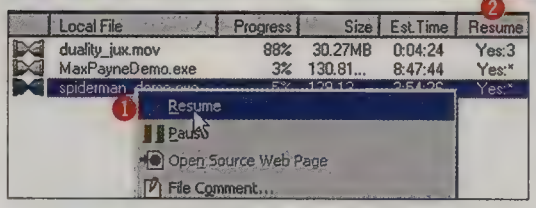
## 3. Geschwindigkeit verbessern




„GetRight" kann beim Download bis zu acht Verbindungen gleichzeitig einsetzen. Das kann im Idealfall achtfache Geschwindigkeit bringen.

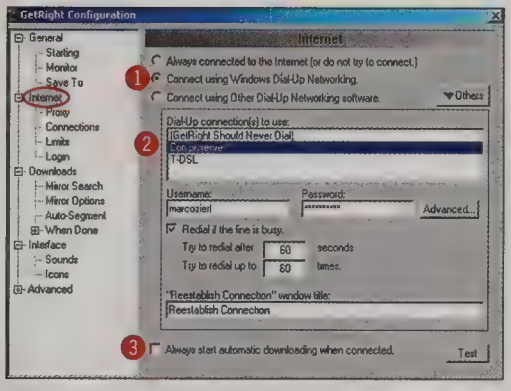
Geh dazu im Transfer-Fenster auf „Options" (1) und wähl „Segmented Downloading" (2). Diese Technik lohnt sich besonders, wenn man eine Internet-Verbindung mit einer hohen Bandbreite (also T-DSL oder Dual-ISDN) verwendet. „GetRight" zeigt im Transfer-Dialog dann den Fortschritt aller Teildownloads mit verschiedenfarbigen Balken an.

## 4. Abgebrochene Downloads wieder aufnehmen




Im Transfer-Dialog genügt ein Klick auf den „Resume"-Button (1), um einen abgebrochenen Download wieder aufzunehmen. Leider unterstützen diese Funktion aber nicht alle Server im Internet. Im Dateifenster des „GetRight"-Programms zeigt die Spalte Resume (2) an, ob eine Wiederaufnahme nach einer Trennung möglich ist. Du kannst aber auch mehrere oder alle Downloads auswählen und dann gleichzeitig wieder aufnehmen.

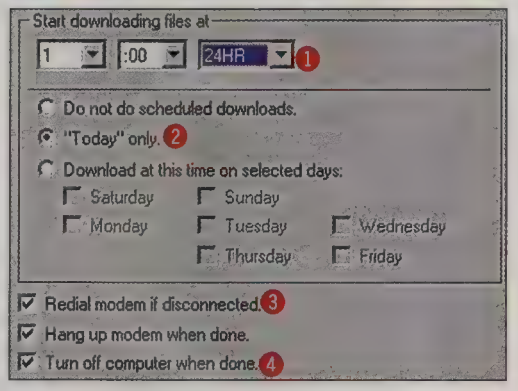
## 5. Automatische Wiedereinwahl




Manchmal bricht ein Download ab, weil die Internetverbindung getrennt wird. „GetRight" kann eine getrennte Internet-Verbindung automatisch wieder herstellen und den Download fortführen:

Geh ins Menü „Tools – GetRight Configuration". Im Unterpunkt **„Internet"** solltest Du „Connect using Windows Dialup Networking" (1) wählen. Im Fenster darunter nimmst Du die Internet-Verbindung und gibst Benutzername und Kennwort ein (2). Mit „Always start automatic downloading when connected" (3) nimmt „GetRight" abgebrochene Downloads automatisch wieder auf, sobald die Internetverbindung hergestellt ist.

## 6. Zeitgesteuert starten

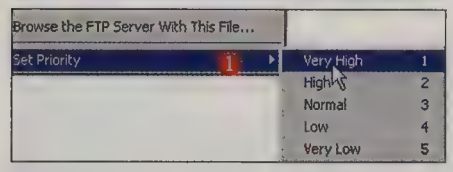



Es kann sinnvoll sein, Downloads automatisch zu einem späteren Zeitpunkt zu starten – etwa nachts, wenn die Telefonkosten günstig sind. Geh dazu ins Menü „Downloads – Schedule Download Start". Stell das Zeitformat von „AM/PM" auf „24HR" um und stell die Startzeit ein (1).

Im Bereich darunter kannst Du wählen, ob der Download nur an diesem oder an bestimmten Tagen gestartet werden soll (2). „Redial modem if disconnected" (3) nimmt den Download automatisch wieder auf, falls die Internetverbindung unterbrochen wird.

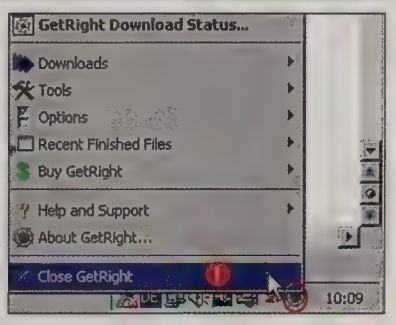
„Turn off Computer when done" (4) schaltet den PC nach erfolgreichem Download automatisch ab.

## 7. Wichtigkeit festlegen




Wenn man mehrere Dateien gleichzeitig herunterlädt, kann man durch Festlegen der Wichtigkeit bestimmten, ob ein Download bevorzugt behandelt werden soll. Die Downloads bekommen dann intern mehr oder weniger Bandbreite zugewiesen. In der Download-Übersicht des Hauptfensters kannst Du über „Options – Set Priority" (1) die Wichtigkeit (Priorität) jedes Downloads von 1 (hoch) bis 5 (niedrig) einstellen.

## 8. Programm beenden




Einige Download-Archive wie beispielsweise idrive (*www.idrive.com*) besitzen besondere Schutzmechanismen gegen Download-Manager.

In solchen Fällen kannst Du „GetRight" ausschalten und auf herkömmlichem Weg downloaden: Klicke mit der rechten Maustaste auf das **„GetRight"-Symbol** in der Taskleiste von Windows. In dem erscheinenden Menü wählst Du einfach den letzten Punkt „Close GetRight" (1).

## Wichtige Dateiformate

Datei heruntergeladen, aber keine Ahnung, wie man sie öffnet? Hier ist eine Liste der häufigsten Formate von downgeloadeten Dateien und Erklärungen, was man damit macht.

**AVI:** Filme im Video-for-Windows-Format. Zum Ansehen verwendet man am besten den „Windows Media Player".

**EXE:** Ausführbare Programme, die nach dem Aufruf eine Installationsroutine oder gleich das gesamte Programm starten.

**MOV:** Filme im Quicktime-Format. Zum Ansehen benötigt man den kostenlosen „Quicktime Player" (*www.quicktime.com*) von Apple.

**MPG:** Filme im MPEG-Format. Das Abspielen besorgt in den meisten Fällen der „Windows Media Player".

**MP3:** Audiodateien im Format MPEG Layer 3. Das beliebteste Abspielprogramm ist die Freeware „Winamp" (*www.winamp.com*). Auch der „Windows Media Player" ab Version 4.0 unterstützt MP3-Dateien.

**RAR:** Eine gepackte Datei im RAR-Format. Innerhalb einer solchen Archiv-Datei können sich mehrere Dateien befinden. Zum Entpacken braucht man das Sharewareprogramm „WinRar" (*www.rar.de*).

**ZIP:** Zusammengepresste Datei im ZIP-Format. Als Entpacker benötigt man das Sharewareprogramm „Winzip" (*www.winzip.com*). Auf ZIP-Dateien stößt man sehr oft.

## Die besten Download-Sites

**www.download.com**
Riesiges Download-Archiv vom Anbieter Cnet mit Shareware und Testversionen aus allen Bereichen sowie Spieledemos.

**www.tucows.de**
Beliebteste Download-Sammlung für Internet-Software, mit ausführlichen Bewertungen aller Programme.

**www.gamespot.com**
Großer Download-Bereich mit aktuellen Spieledemos.

**www.gamesdomain.com**
Ebenfalls viele aktuelle Spieledemos, mehrere Server stehen für den Download zur Auswahl.

**www.theactionzone.net**
Große Auswahl an aktuellen Trailern von Kinofilmen.

**www.gomovietrailers.com/**
Offizielle Trailer aktueller Kinofilme wie „Herr der Ringe", „Star Wars – Episode II" oder „Spiderman" im Quicktime-Format.

**www.fanfilms.com**
Offizielle Site mit von Fans selbst gedrehten „StarWars"-Filmen, die man sich kostenlos herunterladen kann.

**www.mp3.com**
Haufenweise legale, kostenlose Musik im MP3-Format.

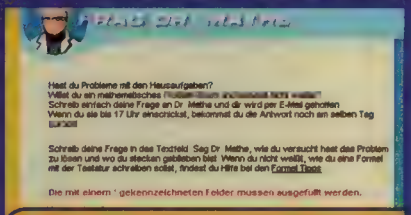
**www.besonic.com**
Deutsche Seite mit legaler, kostenloser MP3-Mukke. Viele deutsche Gruppen und Newcomer-Bands.

Text: Marco Zierl · Foto: Roman Job

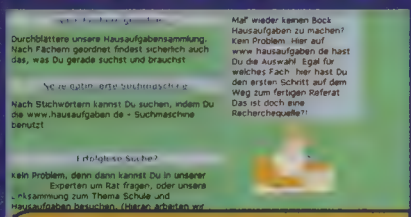
# Internet-Charts

## Eure Top-Hausaufgaben-Seiten

Auf diesen Webseiten spickt Ihr besonders gerne. Danke fürs Mitmachen! Passend zu Halloween und dem dunkleren Herbst suchen wir nun Eure Top 5 der **Grusel-Seiten**. Mailt uns Euren Favoriten mit Eurer Adresse und Alter an *webcharts@screenfun.de* – was es zu gewinnen gibt, steht auf der Jackpot-Seite 170.

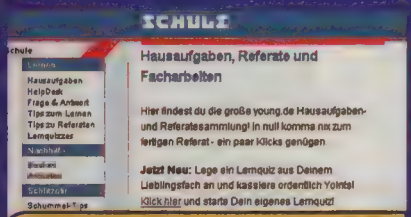



**1 www.learnetix.de**
Chatte wochentags von 15 – 17 Uhr mit und hol Dir kompetente Hilfe!

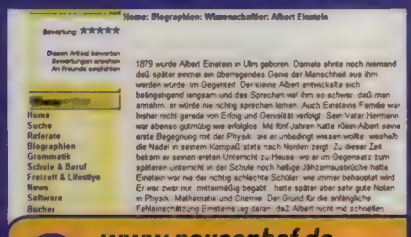



**2 www.hausaufgaben.de**
Trotz dröger Aufmache lag die Seite bei Eurer Wahl mit ganz vorne

**3 www.spickzettel.de**
Keine Zeit fürs Referate-Schreiben? Dann spick auf diese Seite!




**4 www.young.de**
Faulpelze lassen lösen: Für 2,50 Mark wird die Hausarbeit gemacht

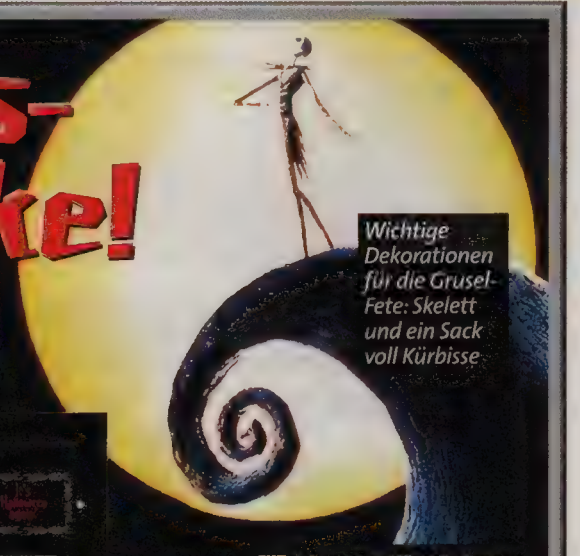



**5 www.pausenhof.de**
Hier findet man sogar Biografien. Eine Flirtschule gibt prima Tipps.

Text: Lisa Brack - Fotos: Cinetext, Mauritius, Christian Vogel

# Kürbis-Attacke!

Im Web erwarten Dich jede Menge Ideen für die eigene Halloweenparty.



*Wichtige Dekorationen für die Grusel-Fete: Skelett und ein Sack voll Kürbisse*

*Massig Wissenswertes, aber auch passende Einladungskarten gibt's bei www.itshalloweenagain.de*

*Lade Dir bei www.halloween-clipart.com gruselige Artwork für die Homepage herunter*

„Trick or Treat!" Mit diesem Befehl, der in etwa „Süßigkeiten her, sonst setzt's was!" bedeutet, fordern US-Halloweener am 31. Oktober die Nachbarschaft auf, Kalorienbomben herauszurücken. Hierzulande werden die Nachbarn nicht erpresst, aber Partys zur Geisteraustreibung kommen immer mehr in Mode. Im Internet gibt's massig Infos über große Halloween-Partys, Ideen für die eigene Kürbisfete und den Ursprung des Fests.

Bibbere mit bei
*www.itshalloweenagain.de*
*www.geisterparty.com*
*www.aepages.net/halloween.htm*
*www.jotjelunge.de (Shop)*

# Zeit fressender Spaß

## Wer hat an der Uhr gedreht?

Nomen est omen: Bei *www.zeitsauger.de* sorgen sechs originelle Onlinespiele dafür, dass der User schnell die Zeit vergisst. Entscheide Dich, ob Du dem Hasen Karl Nickel zur Hand gehst, Dir das Gehirn bei knackigen Legespielen zermarterst oder bei „B.L.O.N.K." Deine biologische Echtheit nachweist.

www.zeitsauger.de

*Überraschend aufwendig: Beim Adventure „Runner 3D" steuerst Du eine Echse durch eine verlassene Wüstenstadt*

# Einheimischen-Treff

## Finde Freunde in Deiner Nähe!

Lust auf neue Freunde? Oder möchtest Du nicht nur online mit jemandem flirten, sondern ihn oder sie auch kennen lernen? Über *www.waslos.de* klappt's – dort findest Du jede Menge Leute aus 14 verschiedenen Großstädten. Praktisch: Die Suchmaschine zeigt User, die Deine Interessen teilen.

www.waslos.de

*Melde Dich hier an, stell Dich in der „Userbase" aussagekräftig vor – dann klappt's auch mit neuen Freunden*

Winnetouch (l.) versorgt Surfer mit wertvollen Beauty-Tipps von der Puder rosa-Ranch

# Manitu in den ewigen Web-Gründen

Sei selbst Regisseur: Figuren, Hintergrund und Sound einfach zusammensetzen und per E-Mail versenden

## Ebenso abgefahren wie der Film!

Waaas? Du hast nicht die schrille Westernparodie „Der Schuh des Manitu" gesehen? Dann ab ins Kino, damit Du wie die anderen 7,5 Millionen (!) Besucher mitreden kannst! Die Homepage bereitet Dich auf Apahachi und den schwulen Winnetouch optimal vor. Es gibt sogar Originalsprüche zum Downloaden!

www.schuhdesmanitu.de

# Wer hat die beste Seite?

## SCREENFUN prämiert die schönsten Homepages!

Eine eigene Homepage zu bauen, ist kein Geheimnis mehr. Tools wie „CoolPage" (siehe SCREENFUN 1 bis 3/01) ersetzen lästiges Programmieren.

Hast Du selbst ein Schmuckstück im Netz? Dann versteck es nicht länger vor den SCREENFUN-Lesern: **Schick den Link zu Deiner Seite per E-Mail an *aktion@screenfun.de* – wir wählen aus allen Einsendungen die besten Homepages aus und stellen sie im übernächsten Heft vor.** Einsendeschluss ist der 21.11.2001.

Übrigens: Wer noch keine Webwohnung hat, kann den Homepage-Kurs mit dem Stichwort „Bestellwunsch" beim Leserservice bestellen. Die Adresse findest Du auf Seite 159.


ANZEIGE

7x Gratis!

✗ 3 Top Klingeltöne
✗ 2 Super Logos
✗ 2 Kult SMS

...erhältst Du zu Deiner Bestellung zusätzlich gratis !!!

NEU...NEU...NEU...NEU...NEU...NEU

UNITED STATES 4068 | ich mach blau 73874 | 73145
Ein Engel 73304 | New York 5736 | FREIBIER 73172
73752 | USA 73914 | WAS GEHT 73909

NEWS

2048 Daddy DJ (Daddy DJ)
2013 Über 7 Brücken... (Aki und Naidoo)
2012 Wie geht's dir so ? (Echt)
2010 Let me blow... (Eve feat G. Stefani)
2009 French kissing (Sarah Connor)

THE CHARTS

1984 Crying at the discotheque (Alcazar)
2011 Fallin' (Alicia Keys)
2001 There must be an angel (No Angels)
1981 Follow me (Uncle Cracker)
1983 In the air tonite ( Lil' Kim/Ph.Collins)
2002 Country roads (Hermes House Band)
1962 Angel (Shaggy)
2003 Eternal Flame (A.Kitten)
1998 Eternity (R. Williams)
2007 All or nothing (O-Town)
2006 Some Day (DJ's at work)
2004 Forever in love (Sylver)
1957 Play (Jennifer Lopez)
1949 Don't stop movin (S Club 7)
2005 Ain't it funny (Jennifer Lopez)
1959 Get your freak on (Missy Eliot)
1972 Miss California (Dante Thomas ft. pras)
1979 Lady Marmelade (Christina Aguiliera)
1978 The Rock Show (Blink 182)
1970 Let's get back to bed (Sarah Connor)
1967 Thank you (Dido)
2008 When you're looking like that (Westlife)
1821 Clint Eastwood (Gorillaz)
1964 Sing (Travis)
1958 Who's that girl (Eve)
1951 Ride with me (Nelly feat. City Spud )
1950 It's raining men (Geri Halliwell)
1948 What it feels like for a girl (Madonna)
1945 Be angeled (Jam & Spoon)
1943 One in a million (Bosson)
1928 Dream on (Depeche Mode)
1927 Dream to me (Dario G)
1780 Butterfly (Crazy town)
1924 You're my mate (Right said fred)
1910 Hab gehört (Samy deluxe)
1909 Lovin each day (Ronan Keating)
1908 Lieb ficken (Sofaplanet)
1860 One step closer (Linkin Park)
1856 Another day in paradise (Brandy & ray j.)
1822 I'm like a bird (Nelly Furtado)
1820 Uptown girl (Westlife)
1781 Why oh why (ATC)
1774 Gravel Pit (Wu-Tang-Clan)
1769 It wasn't me (Shaggy/Ricardo Ducent)
1742 Whole again (Atomic Kitten)
1740 Teenage dirtbag (Wheatus)
1682 Ms. Jackson (Outkast)
1640 Love don't cost a thing (Jennifer Lopez)
1612 Supreme (Robbie Williams)
1858 Kiss by kiss (Emilia)

GEMA

Klingeltöne: Nokia: 3210, 33x0,61xx,62xx, 71x0,82x0,88x0,9xx0 / Sagem: ab Model 930 aufwärts / Alcatel: 300er + 500er Serie Siemens: C25, S25i, S35i, M35, S40

COOLE LOGOS !!!

Alle Nokia bis auf 3110, 8110, 8110i, 9110, 9110i

hey babe 73733 | GAME BOY 73648 | UNITED STATES OF AMERICA 5656
73532 | Nur Du 73862 | 73735
$IECERTYP 73188 | 73186 | WIXBOLD 73371
Hey Baby 73492 | see 73537 | Du bist ja soo 73688
ALIEN 73879 | Macho 73765 | 5933
game over 73652 | ALLES WIRD GUT 4037 | ...speed... 73546
Mystic 73737 | Luftwaffe 73326 | HALLO SPATZ! 4015
5894 | I LOVE 5728 | TSCHULDIGUNG FICKEN? 5999
EXTERMINATOR 73815 | 73870 | KILLER 73412

0190 851868

*SMS online 363 DM/min

BILDMITTEILUNGEN

Für Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210 und 8850

61983 | 3 ich ♥ deine Plüsch. 61867
62287 | Ich Liebe Dich 61675
star gate 61022 | 61619
61372 | Sie regen mich nicht auf. Sie nicht 61610
New York 60970 | 61661

COOLE SMS...BLINKEN IN DEINEM NOKIA DISPLAY !!!

DAS IST KULT!!

99296 HIER KOMMT EIN SMS-BUSSI! HANDY AN DIE WANGE DRUECKEN... SCHMATZ!
99349 KANN NICHT SCHLAFEN, BIST SO FERN, FEHLST MIR SO, MEIN KLEINER STERN!
99315 SCHAU MAL IM LEXIKON UNTER ARSCHLOCH NACH. DA IST EIN BILD VON DIR!
99271 HAB DICH LIEB.
99291 NUR EINE CHANCE VON DIR - UND MEIN LEBEN HAETTE WIEDER EINEN SINN!
99272 WAT? WER BIST DU DENN?
99357 ICH BRAUCHE DICH, ICH WILL DICH, ICH LIEBE DICH.
99313 HAETT ICH DICH DANN WUERD ICH DICH...DIE GANZE NACHT! ICH LIEBE DICH
99295 ES IST SCHOEN, DASS ES DICH GIBT. ICH LIEBE DICH!
99281 3 2 1 0 ... PATSCH! SOEBEN HAT DICH EIN BUSSERL GETROFFEN
99392 MEIN KLEINER, SUESSER SONNENSCHEIN! ICH LASS DICH NIE IM STICH!
99394 ALLE SCHAETZE DIESER WELT SIND VOLLKOMMEN WERTLOS NEBEN DIR!
99398 LIEBE IST WENN DU ES BIST!!!
99399 LIEBER KLEINER KNUDDELBAER, WARUM LIEB ICH DICH SO SEHR?
99400 MIT DIR WIRD DAS SCHWERE LEICHT, DAS TRUEBE KLAR UND DAS ENGE WEIT.
99403 EINE NEUE LIEBE IST WIE EIN NEUES LEBEN ... DU BIST MEIN NEUES LEBEN!
99418 WER BRAUCHT SCHOKOLADE?ICH WILL NUR AN DEINEM OHRLAEPPCHEN KNABBERN!
99419 DEINE ZAERTLICHKEIT IST DIE LUFT, DIE MEINE SEELE ATMEN LAESST.
99420 MIT SMS SAG ICH'S HEUT UND HIER, ICH BIN TOTAL VERRUECKT NACH DIR!
99424 JEDER HAT SO SEINE SCHWAECHEN UND ICH GLAUBE MEINE BIST DU!
99425 BABE, VERGISS WO OSTEN IST, DENN WO DU BIST GEHT DIE SONNE AUF!
99385 NIMM MICH NICHT BEIM WORT, NIMM MICH IN DEN ARM!
99421 KNUDDEL DEIN KISSEN UND DENK AN MICH, DENN ICH DENK GERADE AN DICH!
99378 IST DEIN RHYTHMUS IM BETT GENAUSO GUT WIE BEIM TANZEN?
99406 DAS EINZIG POSITIVE IN DEINEM LEBEN WAR DER AIDS-TEST
99423 ICH HABE ALS JUNGE AN DINGE GEPINKELT, DIE WAREN SCHLAUER WIE DU!
99427 KUESS MICH, ICH WILL KOTZEN!!!!!

Ey Alte... ...ganz war ...bin ich ... weisst Du?! 99370

BLINK = SMS

Alle Nokia ausser 6210, 7110 und 9er-Serie

# KNOCKAROUND Guys

**Im Kampf gegen Mafia-Regeln geraten vier junge Männer in die Schusslinie der eigenen Leute. Hart, aber nicht gerecht!**

*Mafia-Laufbursche Matty (r.) kriegt von seinem Familienclan endlich einen echten Job: Eine halbe...*

*...Million Dollar muss von Montana nach Brooklyn befördert werden. Doch Johnny, der Flugkurier...*

*...verbockt den heiklen Job – er verliert die Mafia-Kohle bei einem Zwischenstopp in der Provinz. Für Matty und seine Leute höchste Zeit, einzugreifen!*

*Ballermann 4 beim Fitnessprogramm: Die Nachwuchs-Mafiosi bereiten sich auf die Wiederbeschaffung des Geldes vor. Wie's aussieht, stecken zwei Cops mit drin*

*Mattys Onkel Teddy (r.) verliert das Vertrauen in seinen Neffen und schaltet sich...*

*...in das Himmelfahrtskommando mit ein. – Während Tony (u.) und Johnny (r.)...*

*...zielsicher alles daran setzen, ihre Ehre wiederherzustellen...*

*...ist der eiskalte Profi-Killer Teddy nur an einem interessiert – an einer Tasche voller blauer Scheine...*

*Um den Überblick zu behalten, zeigen die organisierten Verbrecher schon mal aufs Dach*

Warum sollte es dem organisierten Verbrechen besser gehen als anderen Berufssparten? Top ausgebildeter Nachwuchs ist eben überall schwer zu finden... Hinzu kommt, dass die Mafia aus Familienbetrieben besteht, Fremdlinge sind in Führungspositionen meist tabu.

Genau in diesem Zwiespalt steckt Matty (intensives Spiel: Barry Pepper). Sein Dad, der berüchtigte Mafiaboss Benny Chains (Kultstar Dennis Hopper), hält ihn von den Geschäften des Clans fern. Denn der Sohnemann gilt als Weichei. Erst als sich Teddy (John Malkovich) für seinen Neffen stark macht, kriegt Matty einen richtigen Job.

**Der Auftrag lautet, eine halbe Million Dollar an Schmiergeldern von Montana nach Brooklyn zu schaffen. Doch Matty und seine drei Kumpels vermurksen den Job.** Auf der Jagd nach den verlorenen Moneten verlieren auch sehr viele Männer ihr Leben – und Matty den Respekt vor seinem Vater.

„Knockaround Guys" bedient zwar die Genreklischees, nimmt sich aber auch die blutigen Mafiastrukturen zur Brust. Denn hier geht's nicht nur um Macht und Geld, sondern zudem um den Kampf der Generationen. Matty, der überhaupt kein Killer ist, will nur eins: die Anerkennung des Vaters. Doch der Preis dafür ist hoch – viel zu hoch.

Action 3 | Spannung 2 | Anspruch 2

**Knockaround Guys**

Mafia-Thriller/USA

Start: 8.11. | ab 16 Jahre beantr.

www.knockaroundguys.com

Darsteller: Barry Pepper, Vin Diesel, Seth Green, John Malkovich, Dennis Hopper

Vier Nachwuchs-Mafiosi verbocken ihren ersten Job – aber die Mafia verzeiht keine Fehler

2-

Text: Rainer Fellmann

# Natürlich blond!

**Blondes have more fun: Reese Witherspoon lässt sich ihre Blondheit nicht als Blödheit ankreiden.**

1 Elle (M.) vergeht ganz schnell das Lachen, als sie von ihrem Boyfriend den Laufpass kriegt

2 Shoppen mit Pfiffi vertreibt den Single-Blues

3 Rachegelüste: Elle beobachtet das Treiben ihres Exfreunds Warner...

... und bläst mit ihren schrillen Freundinnen zum Gegenangriff

Blondinen sind blöd – erst recht, wenn sie in schrillpinken Outfits auf Barbiepuppe machen. Elle Woods („Little Nicky"-Darstellerin Reese Witherspoon) passt perfekt in diese klischeehafte Kategorie. **Das naive Goldlöckchen liebt Mode, Make-up und Macker über alles. Ihre quietschbunte Welt kriegt jedoch einen gewaltigen Knacks, als Freund Warner (Matthew Davis) ihr den Laufpass gibt.** Um ihn zurückzugewinnen, bewirbt sie sich genau wie er für ein Jurastudium an der Elite-Uni Harvard. Und sie wird tatsächlich aufgenommen...

Alicia Silverstone steckte in „Clueless – Was sonst?" in einem ähnlichen Dilemma. Diesmal nun attackiert sexy Reese das Witzklischee – mit Humor, Schlagfertigkeit und Gehirnzellen jenseits der Erbsengröße. So tun auch flache Lachnummern nicht wirklich weh. Im übrigen sorgte der Blondinen-Streifen mit über 100 Millionen Dollar Einspielergebnis für mächtig schwarze US-Zahlen.

Action 2 Spannung 3 Humor 2

**Natürlich blond!**
Girliekomödie/USA

Start: 15.11. | ab 12 Jahre

www.mgm.com/legallyblonde

Darsteller: Reese Witherspoon, Luke Wilson, Selma Blair, Matthew Davis

Blondine in Harvard gesichtet! Mode, Make-up und Macker sind eben nicht alles. Schrill!

3+

# Banditen!

**Schräges Duo: Bruce Willis und Billy Bob Thornton als pfiffige Gentlemen-Räuber.**

Kopfmensch: Gangster Terry hasst Gewalt und liebt Verkleidungen

nicht entscheiden – beide

Das sollen echte Bankräuber sein?! Wenn die ehemaligen Knastbrüder Joe (impulsiv: Bruce Willis) und Terry (vernünftig: Billy Bob Thornton) auf Bankvisite gehen, wird nicht mit Großkalibrigem argumentiert, sondern mit freundlichen Worten.

Kein Witz: **Die beiden Kauze quartieren sich am Vortag des Bankraubs beim jeweiligen Bankleiter ein, um alle Details zu besprechen – Abendessen inklusive.** Zu Reibereien kommt es erst, als Ehe-Deserteurin Kate (sexy und komisch: Cate Blanchett) das Leben der Singles aufmischt...

Wer sagt's denn, es geht doch: Diese als Rückblende erzählte Diebes- und Liebesgeschichte setzt sich erfrischend von Hollywoods Massenware ab. Megastar Bruce Willis dreht ohnehin nur noch Filme, auf die er Lust hat – und das ist gut so. Statt markiger Einzeiler und viel Krawumm gibt's hier kuriosen Schlagabtausch und pfiffigen Wortwitz. Gelegentlich wird zwar etwas viel gequasselt. Trotzdem: Launig.

1 Schönen Tag noch! Die Bankräuber Joe (M.) und Terry (l.) legen viel Wert...

2 ...auf gute Manieren. Nur wenn's gar nicht anders geht, wird auch geballert

3 Risikofaktor Frau: Als Kate zum Duo dazustößt, leidet der Familienfrieden

Action 3 Spannung 3 Originalität 2

**Banditen!**
Actionkomödie/USA

Start: 1.11. | ab 12 Jahre beantr.

www.mgm.com/bandits

Darsteller: Bruce Willis, Billy Bob Thornton, Cate Blanchett, Troy Garity

Es geht auch ohne Krawumm: Wenn diese Banditen abkassieren, freut sich das Opfer. Kurios

2-

Schreck, lass nach! Seinem Bandnamen „Diamonds" macht das Trio alle Ehre

Liebe, Drama, Wahnsinn – da kennt Darren (Jason Biggs) sich wirklich aus

# Zickenterror – Der Teufel ist eine Frau

**Verlierertypen sind seine Spezialität: „Amercian Pie"-Darsteller Jason Biggs hat mal wieder Hormon-Stress.**

Die Freundschaft von Darren (Jason Biggs), Wayne (Steve Zahn) und J.D. (Jack Black) ist beinah am A... Denn die sexy Psychologin Judith (Amanda Peet) krallt sich Darren und macht ihn zu ihrem Sklaven. Der entmachtete Loser muss sich sein Hinterteil mit Implantaten (ein grotesker Gag à la „Verrückt nach Mary") vergrößern lassen und jederzeit seinen Mann stehen. Doch so fix schreiben die Jungs ihren Kumpel nicht ab. Der Plan: Judith kidnappen und Darren mit seiner Ex-Flamme Sandy (Amanda Detmer) verkuppeln...

Ihr ahnt sicher schon, wo die Reise hingeht: Regisseur Dennis Dugan, der die Adam-Sandler-Klamauk-Knüller „Happy Gilmore" und „Big Daddy" drehte, liefert hier eine sadistisch veranlagte Slapstick-Komödie ab. Ob das manchmal zu weit geht? Logisch!

Action 2 | Spannung 3 | Humor 3
**Zickenterror**
Komödie/USA
Start: 1.11.
ab 12 Jahre
www.zickenterror-der-film.de
„Verrückt nach Mary" meets „American Pie". Drei Freunde im Clinch mit einer Oberzicke
**2-**

Teuflisch heiß und ebenso gefährlich: Judith. Bei ihrem Anblick rutscht Darrens Hirn in die Hose

Miezenterror: Sandy (r.) will ihren Highschool-Liebhaber mit allen Mitteln zurückerobern

J.D.s Antwort auf Chicken-Terror

## KINO TOP 5

1. **Bridget Jones – Schokolade zum Frühstück**
MIT RENÉE ZELLWEGER
Männer sind Schweine – und Miss Jones wird zur Kalorienbombe.

2. **A.I. – Künstliche Intelligenz**
MIT HALEY JOEL OSMENT
Können Roboter lieben? Sci-Fi-Provokation von Steven Spielberg.

3. **Der Schuh des Manitu**
MIT MICHAEL „SHOWMASTER" HERBIG
Wo die Schoschonen wohnen? Fragt 7,5 Millionen Zuschauer!

4. **Ritter aus Leidenschaft**
MIT HEATH LEDGER
Lanzen-Alarm! Ein blond gelockter Knappe sticht Ross und Reiter.

5. **Planet der Affen**
MIT MARK WAHLBERG
Affenstarkes Action-Spektakel, das der Kultvorlage nahe kommt.

## Angel Eyes

**Jennifer Lopez schlittert in eine unheimliche Romanze.**

Wann schläft diese Frau eigentlich? Wenn J. Lo nicht singt, tanzt oder modelt, steht sie vor der Filmkamera. Minimum: ein Streifen pro Jahr. In dem romantischen Psycho-Thriller „Angel Eyes" schlüpft sie wie schon in „Out of Sight" in die Rolle einer smarten Gesetzeshüterin, die eine Vorliebe für zwielichtige Kerle hat.

Los geht's mit einer Unfalltragödie: Chicago-Cop Sharon Pogue (Jennifer Lopez) versucht, den schwer verletzten Fahrer Catch (James Caviezel) bei Bewusstsein zu halten. Ein Jahr später wird Sharon von einem Fremden verfolgt – offensichtlich dem Unglücksfahrer. Es sieht so aus, als habe er (wie Bruce Willis in „The Sixth Sense") bereits das Zeitliche gesegnet...

La Lopez macht ihren Job sehr gut, nur der Nervenkitzel bleibt in dieser Mystery-Story auf der Strecke.

Polizistin Sharon hat Männer voll im Griff...

...bis sie auf Unfallopfer Catch (l.) trifft

Action 3 | Spannung 4 | Mystik 3
**Angel Eyes**
Mystery-Thriller/USA
Start: 25.10.
ab 12 Jahre beantr.
www.angeleyes-derfilm.de
J. Los neuer Streifen wildert im „The Sixth Sense"-Revier. Was fehlt, ist der Spannungskick
**3**

## Scary Movie 2

**Teil zwei ist von allen guten Geistern verlassen. Autsch!**

Anzüglich, aggressiv, eklig: Letztes Jahr lagen die Wayans-Brüder mit ihrer Horrorparodie „Scary Movie" voll im „Bad Taste"-Trend und landeten weltweit einen Monsterhit. Ob der Erfolgsblitz ein zweites Mal einschlägt, ist aber sehr fraglich. Denn die sichtlich unter Zeitdruck entstandene Fortsetzung produziert einfach nur Abtörn, Schwachsinn und Langeweile.

Die nur in Spurenelementen vorhandene Story wurde in ein Spukschloss verlegt. Einige Studenten (darunter „Beverly Hills 90210"-Zicke Tori Spelling) werden von ihrem Professor (Tim Curry) unter dem Deckmantel so genannter „Schlafstudien" dorthin gelockt...

Was jetzt folgt, ist ein tiefer Griff in die Gag-Jauchegrube. Selbst die Filmzitate – im ersten Teil noch originell inszeniert – sind hier nur öde. Pfui!

Ray (r.) und Alex lieben schlechte Witze

Schluss mit unlustig: Ein Killer geht um

Action 4 | Spannung 4 | Witzquote 5
**Scary Movie 2**
Trashkomödie/USA
Start: 8.11.
ab 16 Jahre
www.scarymovie2.de
Nichts gegen Fortsetzungen, aber dieser Aufguss eines Hits ist einfach nur geschmacklos
**5**

# Driven

**Schnelle Schlitten, heiße Kurven – Stallone im Rennfieber.**

Action-Macho Sylvester Stallone fährt auch im fortgeschrittenen Alter noch immer auf der Überholspur – im Formel-1-Spektakel „Driven" jedoch nur, um dem Nachwuchs auf die Sprünge zu helfen.

Sein Schützling ist Jimmy Bly (Kip Pardue), ein junger, ehrgeiziger Pistenprofi, der die Meisterschaft anstrebt. Erzrivale Beau Brandenburg (Til Schweiger in seiner ersten großen US-Rolle) hält natürlich den eigenen Bleifuß dagegen. So richtig hoch kocht die gereizte Stimmung, als Beaus Verlobte (Top-Model Estella Warren) das Lager wechselt. Bei diesem PS- und Gefühlsrausch kommt's zum Supercrash, bei dem alle Beteiligten reichlich Gummi lassen.

Adrenalin-Spezialist Renny Harlin setzt auf rasant gefilmte Klischees aus dem Rennzirkus. Jenseits der Piste kriecht der Film über die Standspur.

*Beinharte Renn-Profis: Joe (l.) und Carl...*

*...haben so manchen Boliden zerlegt*

Action 2 · Spannung 3 · Originalität 4

**Driven**
Action/USA

**Start: 15.11.**
ab 12 Jahre

www.what-drives-you.com

Im Rennstall ist die Hölle los. Action-Duo Stallone/Harlin fährt arg auf Klischees herum

3-

# Nichts bereuen

**Wenn schon erwachsen werden, dann mit viel Lärm!**

Benjamin Quabeck ist erst 26 Jahre alt – und dies ist sein Regiedebüt! Wenn also ein Neuling wie er einen Film über das Erwachsenwerden macht, dann weiß er, was Unsicherheit und Chaos bedeuten. Eben darum geht's nämlich in „Nichts bereuen":

Der 19-jährige Daniel (Daniel Brühl landete im letzten Jahr mit „Schule" einen Hit) schiebt Panik, weil er meint, das Leben und die Liebe fänden ohne ihn statt. Er will seine Angebetete, die aufregende Luca (VIVA-Moderatorin Jessica Schwarz) beeindrucken. Darum hängt er sich ans Kirchenkreuz, überfällt eine Tankstelle und macht Kampftrinken mit einem Rentner.

Das Leben ist eine Baustelle. Aber wie die Löcher hier gestopft werden, ist komisch, tragisch und absolut realistisch – und vor allem viel besser als die üblichen Teenie-Klamotten.

*Daniel (l.) hat nur noch Augen für...*

*...Männerschwarm Luca (Jessica Schwarz)*

Action 1 · Spannung 2 · Echtheit 1

**Nichts bereuen**
Tragikomödie/Deutschland

**Start: 15.11.**
ab 12 Jahre

www.nichtsbereuen.de

Schnell erwachsen werden will jeder – doch wenn's so weit ist, bricht das Chaos aus. Hautnah!

2+

Text: Rainer Fellmann · Foto: Reuters

# FILM-NEWS

## Mystery Man: Mel Gibson

Im Psycho-Schocker „Signs" von Regisseur M. Night Shyamalan („Unbreakable") spielt Mel Gibson die Hauptrolle. Die Story: In einem Kornfeld in Pennsylvania werden mysteriöse Zeichen gefunden. Geschlottert wird nächstes Jahr.

## Rockstar: Mark Wahlberg

http://rockstarmovie.warnerbros.com

Let me entertain you! Unter dieser potthässlichen Langhaarperücke steckt Mark Wahlberg, der sich diesmal nicht zum Affen macht, sondern zum „Rockstar". An seiner Seite: Brad-Pitt-Ehefrau Jennifer Aniston. Start ist der 27.12.

## DVDs

### Star Wars – Episode I: Die dunkle Bedrohung

Sci-Fi · ab 6 Jahre · ab Ende Oktober

Wahnsinn! Regisseur George Lucas hat anderthalb Jahre Produktionszeit in die Ausstattung der Doppel-DVD gesteckt. Es wurden über 300 Effekte und sieben neue Szenen eingebaut. 2

### Schrei, wenn du kannst

Horror · ab 16 Jahre · ab Ende Oktober

Mord statt Liebe: Genau am Valentinstag erhalten vier Schulfreundinnen blutige Grußkarten. Gegen den fiesen Schlitzer sieht „Angel"-Darsteller David Boreanaz (r.) ganz schön blass aus – musste er seine spitzen Beißerchen doch daheim lassen. Hochglanz-Horror. 2-

## VIDEO TOP 5

VERLEIH

1 **Hannibal**
MIT ANTHONY HOPKINS

Kleinhirn in Aspik: Der Kult-Kannibale bittet zu Tisch. Ab 18 Jahre!

2 **Teuflisch**
MIT ELIZABETH HURLEY

Brave Mädchen kommen in den Himmel, böse kommen überall hin.

3 **Cast Away – Verschollen**
MIT TOM HANKS

Der Oscar-Gewinner strandet auf einer einsamen Insel. Horrortrip.

4 **Vertical Limit**
MIT CHRIS O'DONNELL

Sport ist Mord: In der Felswand kocht die Hölle los. Nonstop-Action.

5 **Tiger & Dragon**
MIT CHOW-YUN FAT

Aufruhr im Reich der Mitte. Gediegenes Martial-Arts-Drama.

## Neu im Verleih

*Entsetzt starren Glücksritter Rick (l.) und Mumie Imhotep auf ein gigantisches Zwitterwesen*

# Die Mumie kehrt zurück

Fantasy-Action · ab 12 Jahre · ab Anfang November

Wer die irre Nachfrage nach einer Fortsetzung der „Indiana Jones"-Reihe jemals bezweifelte, der wird hier eines Besseren belehrt: In knalligster Indy-Manier schickt Regisseur Stephen Sommer seine Stars Brendan Fraser und Rachel Weisz in den Kampf gegen Mullbinden-Monster Imhotep. Dem Erzfeind gelingt nämlich die Wiederauferstehung. Gleichzeitig rüstet in Ägypten eine noch viel größere Urmacht auf: der Skorpion King.

Wrestling-Superstar Dwayne „The Rock" Johnson fährt seinen Stachel bald wieder aus. „The Scorpion King" startet am 25. April 2002. 2

*Stichhaltig: Der Skorpion King ist eine üble Mischung aus Mensch und Tier*

### Wes Craven präsentiert Dracula

Horror · ab 16 Jahre · ab Mitte Oktober

Manche Kinolegenden leben länger. Blutsauger Dracula weilt anno 2001 nach wie vor unter den Untoten – und diesmal wird sogar die Herkunft des Vampirfürsten geklärt. Doch zuvor nimmt er noch einige überaus leckere Blutcocktails zu sich... 2

### Traffic – Macht des Kartells

Thriller · ab 16 Jahre · ab Ende Oktober

In seinem Oscar-prämierten Thriller packt Regisseur Soderbergh („Erin Brokovich") schmerzhafte Wahrheiten über das weltweite Drogengeschäft an. Wirklich unschuldig ist niemand, weder die Staatsmacht noch der brave Bürger. Groß! 1-

### Die doppelte Nummer

Komödie · ab 12 Jahre · ab Ende Oktober

Aus heiterem Himmel wird Banker Daryl Chase („Evolution"-Darsteller Orlando Jones, l.) der Geldwäsche und des Mordes bezichtigt. Ein Kleinganove hilft ihm bei der Flucht. Abgedrehte Actionkomödie, deren Inhalt nur Erbsengröße hat. 3

## Neu im Verkauf

### 3 Engel für Charlie

Actionkomödie · ab 12 Jahre · ab Mitte Oktober

Was war das für eine Gezicke vorm Kinostart! Drew Barrymore, Cameron Diaz und Lucy Liu (v.l.) sind eben alles andere als Engel. Dennoch hat die Kinoversion der legendären TV-Serie jede Menge spaßige High-Tech-Action zu bieten. 2

### Eine Nacht bei McCool's

Komödie · ab 12 Jahre · ab Anfang Oktober

Weiß der Teufel, warum diese herrlich trashige Komödie so ein Kinoflop war. Dabei ist Hauptdarstellerin Liv Tyler als hinterhältige Sexbombe schlichtweg umwerfend. Für Traumhaus und Traummann geht sie eben über Leichen... Verschärft! 1

### Ein Königreich für ein Lama

Zeichentrick · ab 12 Jahre · ab Mitte November

Was für ein Schnösel: Inka-Herrscher Kuzco nervt sein Volk als selbstverliebter Kaiser. Bis ihn seine rachsüchtige Assistentin in ein sprechendes Lama verwandelt... Action und Gags im Schnellfeuer-Rhythmus. Fast so gut wie Ekelpaket „Shrek". 1

Text: Rainer Fellmann · Charts: MediaControl

# Orgasmus(s)?

Liebe ist kein Leistungssport. Und ein „Latin Lover" ist kein Profi. Denn Amateur kommt aus dem Lateinischen und heißt „Liebhaber". Auf das kleine und große Latinum der Liebe gehen die BZgA-Medien ein. Einfach kostenlos bestellen!

# Orgaskann!

Bitte ankreuzen:

- Über den Umgang mit Liebe... Broschüre
- Verhüten – null problemo Kurzinfo im Comic-Stil
- LoveLine CD-ROM über Liebe und Sexualität. Jetzt kostenlos.
- Wie geht's – wie steht's? Info (nur) für Jungen

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

XI/24

**BZgA**

**Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung**

**Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln**

Weitere Infos unter **www.loveline.de**

neu!

Alle mal hergehört! Ich bin's, Homer, das gelbe Großmaul aus Springfield. Schaltet endlich Eure verflixte Glotze ein...

# DIE SIMPSONS

**MONTAGS**
21.15 PRO7
**DIE SIMPSONS**
SHOWVIEW:
538-848 (29.10.)

Die Tatsache, dass viele Serienstars mit den Jahren optisch und quotenmäßig massiv abbauen, quittieren unsere gelben Freunde aus Springfield mit einem müden Lächeln. Durch Glubschaugen und Überbiss seit Beginn ihrer Karriere im Jahr 1989 ohnehin entstellt, konnten sie von Anfang an auf Anbiederung verzichten und Klartext reden. Mit krassem Erfolg: Seit nunmehr 12 Jahren und 269 Folgen pöbeln, prügeln und protzen sich die Simpsons durch unsere Wohnzimmer. Und das Gejammer ist groß, wenn eine Staffel zu Ende geht.

**Seit dem 24. September aber ist die Welt wieder in Ordnung. Denn seit diesem Tag flimmert die brandneue 12. Staffel montags um 21.15 Uhr bei Pro7 über die Mattscheibe.** Wie gewohnt wuppen auch diesmal Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie den Alltags-Wahnsinn mit großer Klappe und großem Herzen. Aber auch mit jeder Menge Stars und Sternchen, die für eine Gastrolle bei den Simpsons mittlerweile Schlange stehen.

Auch in dieser Staffel sind reichlich Promis am Start: 'N Sync, The Who, Andre Agassi und viele mehr.

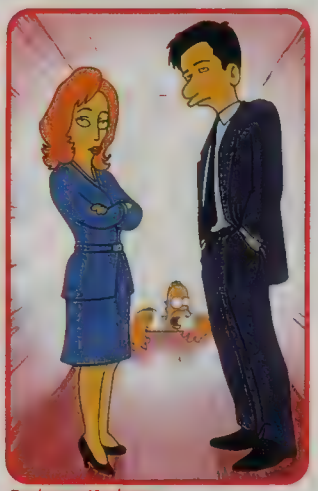
***Die Geschichte der zwei Springfields:*** *In „Neu-Springfield" tritt die Rockband The Who auf – aber Homer rockt das Haus (gesendet am 24.9.)*

***Tennis mit Venus:*** *Aufschlag Homer – bei einem irren Tennis-Turnier treten As-Cracks wie Andre Agassi (l.) an (10.12.)*

## Promi-Auflauf in 12 Jahren Simpsons:

***Mel Gibson***
Mit Mel in Hollywood
(Folge 227)

***Smashing Pumpkins***
Homer auf Tournee
(Folge 147)



***Duchovny/Anderson***
Die Akte Springfield (Folge 151)

*Glotzen, bis die Pupillen streiken: die berühmten Couch Potatoes beim Lieblings-Hobby*

**INFO**

### Die Simpsons im Netz

**www.pro-sieben.de/simpsons**
Detaillierte Infos bis zum Abwinken. Super ist der Episodenführer mit Kurzinfos zu allen 269 Folgen plus Auflistung der Gaststars.

**www.simpsons100.com/**
Sobald sich in Springfield auch nur ein Sandkorn bewegt, gibt's hier eine Kurzmeldung. Übersichtliche Gestaltung.

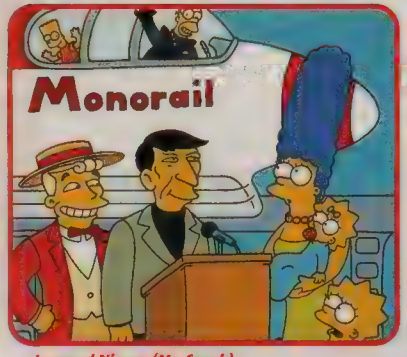
**www.dotjay.net/**
Für Freaks und solche, die es werden wollen. Das Motto dieser brandneuen deutschsprachigen Seite ist Programm.

# Welcome back!

## Die 12. Staffel läuft, der Montagabend ist gerettet.

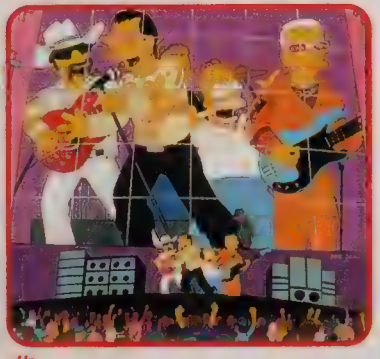
***Der hungrige, hungrige Homer:*** *Bart, Homer und Krusty feiern mit Dolly Parton den Erhalt des Baseballteams (7.1.02)*

***Die sensationelle Pop-Gruppe:*** *Ruhm ist geil! Bart genießt das Rampenlicht – auch wenn 'N Sync gemeint sind (18.2.02)*




***Leonard Nimoy (Mr. Spock)***
Homer kommt in Fahrt (Folge 71)

***Siegfried & Roy***
Rektor Sinners Gespür für Schnee (Folge 261)



***U2***
Die sich im Dreck wälzen (Folge 174)

*Oh Gott, Frauen: Ned und Homer sind erschrocken über ihre Womanizer-Qualitäten*

*Gib dem Affen Zucker: Homer muss Fat Tony (hinten, zweiter von rechts) mit akrobatischen Kunststücken besänftigen – der Mafiaboss will ihn killen*

## Alle neuen Staffelfolgen auf einen Blick

Unser Episoden-Führer enthält alle 21 Folgen der 12. Staffel.

**DIE GESCHICHTE DER ZWEI SPRINGFIELDS**
Stress: Homer zieht eine Mauer durch Springfield! (gesendet am 24.9.)

**O MEIN CLOWN PAPA**
Krusty vergeht das Lachen: Er wird über Nacht Vater. (gesendet am 1.10.)

**LISA ALS BAUMLIEBHABERIN**
Jute statt Plastik: Lisa wird zur Öko-Heldin. (gesendet am 8.10.)

**HOMER UND DAS GESCHENK DER WÜRDE**
Um Knete zu machen, jobbt Homer als „Spaß-Äffchen". (gesendet am 15.10.)

**DER BERÜCHTIGTE KLEINHIRN-MALSTIFT**
Homer ist schlau. Ein Malstift in seinem Hirn macht's möglich! (gesendet am 22.10.)

**D-D-DER G-G-GEISTER D-D-DAD**
„Geister-Dad" Homer treibt sein Unwesen in Springfield. (29.10.)

Folge mit Showview!

**MR. X UND DER WEBSITE-SCHUND**
Panik im Netz: Homer deckt geheime Verschwörungen auf. (5.11.)

**DAS GROSSE GELDABZOCKEN**
Bart und Homer drehen krumme Dinger, aber Willie muss einsitzen. (12.11.)

**HALLO, DU KLEINER HYPNOSE-MÖRDER**
Tingel-Tangel-Bob hypnotisiert Bart und schnallt ihm eine Bombe um… (19.11.)

**JACK UND DER RÜCKGRATZYLINDER**
Heikel: Marge lernt bei einem Knastbesuch den Maler Jack kennen. (26.11.)

**DIE SCHLECHTESTE EPISODE ÜBERHAUPT**
Bart und Milhouse entdecken in einem Comicladen verbotene Videos. (3.12.)

**TENNIS MIT VENUS**
Celebrity Match: Homer's Tennis-Turnier strotzt vor Sport-Stars. (10.12.)

**REKTOR SKINNERS GESPÜR FÜR SCHNEE**
Pulver-Alarm: Die Grundschule ist total eingeschneit. (17.12.)

**DER HUNGRIGE, HUNGRIGE HOMER**
Wow! Homer tritt für das Baseballteam sogar in Hungerstreik. (7.1.2002)

**LISA KNACKT DEN ROWDY-CODE**
Lisa's neue Mitschülerin Francine ist total aggressiv. Was tun? (14.1.2002)

**DIE SIPPE AUF SAFARI**
Hilfe! Die Simpsons haben eine Reise nach Afrika gewonnen. (21.1.2002)

**TRILOGIE DERSELBEN GESCHICHTE**
Typisch Simpsons: Eine Geschichte, drei verschiedene Versionen… (28.1.2002)

**WUNDER GIBT ES IMMER WIEDER**
Ned lässt für seine verstorbene Frau einen Vergnügungspark bauen. (4.2.2002)

**DER SCHWINDLER UND SEINE KINDER**
Homer als Gutmensch: Der Proll macht eine Kindertagesstätte auf. (11.2.2002)

**DIE SENSATIONELLE POP-GRUPPE**
L.T. Smash gründet eine Teenie-Band, die aber verboten wird. (18.2.2002)

**DREI UNGLAUBLICHE GESCHICHTEN**
Ein Landstreicher jubelt der Brut eine irre Story unter. (25.2.2002)

*Text: Rainer Fellmann · Fotos: Bauer L.A. (2), Everett (6)*

# Die exklusive Simpsons-Sammelkarte

**Jubel! Wer gelbsüchtig nach Homers schrägem Humor ist, kann jetzt sich selbst und seine Freunde „simpsonifizieren" – mit dem offiziellen Sammelkartenspiel von Dino!**

Das Prinzip ist einfach: Mindestens zwei „Simpsons"-Fans gehen mit einem Stapel Karten ihrer Lieblingsfigur an den Start. **In einem Schlagabtausch über mehrere Runden versucht jeder Spieler zehn Siegpunkte zu ergattern.** Wer's zuerst schafft, hat natürlich gewonnen. Na gut, bis auf eine kleine Ausnahme: Wer Homer spielt, muss nur den anderen Spielern durch seine Faulheit 15 Runden lang den Sieg vermasseln – dann hat er gewonnen! Echt unfair, aber wen kümmert's...

Okay, die Regeln klingen am Anfang ein bisschen kompliziert, aber da ja kein Mensch so dämlich wie Homer sein kann, solltet Ihr sie schnell begriffen haben. Dann steht dem Vergnügen nichts mehr im Wege, Euren Freunden, Mitschülern und heiß geliebten Geschwistern die volle Packung Springfield aufs Auge zu drücken!

Und wer das Spiel bis zur Gelbsucht durchgespielt hat, kann die kultigen Karten zur Erholung auch einfach nur sammeln – **es gibt immerhin 217 verschiedene Motive aus den bisherigen „Simpsons"-TV-Folgen.** Weitere Infos stehen im Internet unter *www.bart-card.de*

*Eine einzige große glückliche Familie – und auch Homer freut sich tierisch!*

## Okily Dokily! 222 „Ned Flanders"-Kartendecks zu gewinnen!

Schickt eine ausreichend frankierte Postkarte mit dem **Stichwort „Sammelkarte"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. **Einsendeschluss ist der 19.11.2001.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Diese heilige Sammelkarte gibt es nur exklusiv in der SCREENFUN. Mit ihr sorgt Ned Flanders für Ruhe am Tisch!**

*Am Anfang müsst Ihr Euch entscheiden: **Pro Spieler braucht Ihr ein Kartendeck mit mindestens 40 Karten** (19,95 DM). Wählt zwischen Mr. Burns, Homer und Ned Flanders – für dieses Deck gilt die Sammelkarte links! Oder beginnt gleich mit dem **„Bart & Lisa"-Starterset** für zwei Spieler (22,90 DM)*

*Mit jedem **Booster-Pack** (5,95 DM) bekommt Ihr jeweils elf zusätzliche, zufällige Karten. Die Häufigkeit der einzelnen Motive schwankt zwischen häufig und sehr selten*

Text: Andreas von Lepel · Fotos: Everett, Bauer L.A.

www.saitek-world.de

# Neu: Saitek Cyborg 3D force*

## Kann was, was kein anderer kann.*

*TouchSense™ technology

Submit a your Program/Tool/Tutorial

¡Früher waren Orakel eine ganz normale Dienstleistung. So ähnlich wie [illegible]ürkartenautomat Waschstraßen (ohne Heißwachs). Heute hat diese Aufgabe die W[illegible]enommen Frag Beispiel das Orakel nach den Computereingabegeräten, die mehr[illegible]euer als neu s den ultimativen Computerspaß sorgen, dann wird das Orakel em[illegible]n lassen, das der Augen herausdrehen und mit seltsam verstellter Stimme (der[illegible]erkt) folge

Verkünden: TOUCH SENSE.™

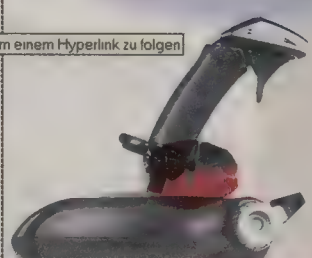
man zu einem Orakelentkrypter Heute übernimmt das dieser[illegible]e neue ein

angebotene Technik der mehrfach überlagerten Force Feedback-E[illegible]t sich dann so Das muss ich doch glatt mal AUSPROBIEREN. Geht zu Mediamarkt, [illegible]turn und wie sie heißen – checkt die hammerharte Neuheit aus. Ist innerhalb kurzer Zeit [illegible]überzeugt. Packt das und AB DAFÜR

**News and Updates**

08/28/01 Aufsteigen Go
08/27/01 iBe-LeidigenGo
08/22/01 Backen Go
08/21/01 Bauklotzen Go
08/21/01 Beamen Go
08/20/01 Besser Go
08/16/01 Betrügen Go
08/16/01 BlauleuchtenGo
08/13/01 BleibenGo
08/13/01 Blenden Go
08/13/01 Biorebelleren Go

1003



Klicken Sie, um einem Hyperlink zu folgen

© 2000 by Image Quest 3-D
Read_our_copyright_notice

Inside Saitek

Search

Amphipod compound eyes

Service: ...Haben es gecheckt, das S. Produkte mehr können: Computer Maus Test/Heft 65/2001
Texturteil zunerrett. What else?

Biorebellen loaden ihn down: www.bannerburner.de
...beliebtesten Zielen semiotischer Heckenschützen gehören Werbetafeln und Plakate, 18/1 und City-Lights.
Das heißt dann Billboard Banditry und ist nicht nur Schnurbärtchen aufmalen....

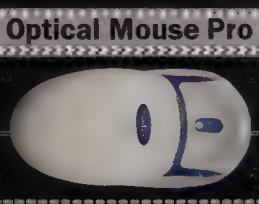
Member Login

Login
Pass
Login
Need an account ?

saitek underground shop

Saitek Member Account
The new Book "Hacking Windows"
Java- and security script CD-ROM
Underground package #1

Optical Mouse Pro



Wheel R440 FF

© 2001 by Image Quest 3-D
Read our copyright notice

www.bannerburner.de

MANCHMAL STECKT MEHR DAHINTER...
BRAVO Sport
RUGBY-ACTION
Brutaler als Football
Freestyle.ch
Coole Tricks der Cracks
Neu
8 Dream-Team CARDS
Tippen & Gewinnen
Das größte Comeback aller Zeiten
Die heimlichen STARS der Top-Vereine
AIR
FLIEGT WIEDER!
Ewerthon
Dortmunds NEUER Super-Stürmer
FORMEL 1 TOTAL
Rekorde, Pannen & Sensationen
Jetzt in der neuen BRAVO Sport:
Alles, was läuft. Noch mehr Backgrounds, noch mehr Themen.
Jetzt: Michael „Air" Jordan fliegt wieder.
Extra: Das spannende Bundesliga-Spiel!
Wer stellt die besten Spieler auf?
GANZ DICHT DRAN!

Magie oder fauler Zauber? Buffy (l.) hat über Nacht eine kleine Schwester bekommen. Ihr Name ist Dawn

# Buffy – Im Bann der Dämonen

**Buffy beißt zurück: Mit Pflock und Frauenpower kämpft sie sich durch die krasse fünfte Staffel.**

20.15 PRO 7 **MITTWOCHS**
**BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN**
SHOWVIEW: 744-851 (31.10.)

Erst kürzlich gefror Millionen Fans das Blut in den Adern. Die Kultserie lag auf dem Sterbebett, weil Warner Bros. und 20th Century Fox sich nicht über den Preis der sechsten und siebten Staffel einigen konnten. Noch schlimmer: Sarah Michelle Gellar drohte mit Ausstieg, falls die Serie an einen anderen Sender verkauft würde. Alles Schnee von gestern: UPN produziert künftig das Blutsauger-Spektakel, den Pilotfilm zur sechsten Staffel sahen über neun Millionen US-Zuschauer.

Freude herrscht auch hierzulande. Denn am 31. Oktober kehrt die Vampirjägerin endlich auch zu uns zurück. Doch in der 5. Staffel gibt es nicht nur Stoff zum Lachen: Buffys Mutter leidet unter einem Gehirntumor. Aber auch Buffy schwebt in Lebensgefahr... Ihr müsst jetzt sehr stark sein!

Bitte recht freundlich! Pflock-Profi Buffy und ihre Gefolgschaft scharen sich um Produzent Joss Whedon in der Mitte

**Buffy vs. Dracula** (31.10.): Der noble Graf verführt die Jägerin

**Die liebe Liebe** (6.2.02): Buffy ist total geschockt – Spike ist in sie verschossen

# Angel – Jäger der Finsternis

**Dämonische Dimension: Angel im Clinch mit fiesen Blutsaugern und seiner düsteren Vergangenheit.**

21.15 PRO 7 **MITTWOCHS**
**ANGEL – JÄGER DER FINSTERNIS**
SHOWVIEW: 3-272-257 (31.10.)

Sinnlich und smart. Buffy wie auch Angel entsprechen dieser Beschreibung. Ganz besonders ausgefuchst aber ist der Erfinder der Serienhelden: Regisseur und Drehbuchautor Joss Whedon (s.o.). Er hat nicht nur Buffys Ex-Lover eine eigene Karriere verschafft, Whedon entwickelte für die zweite „Angel"- und fünfte „Buffy"-Staffel erneut „Crossover"-Episoden: Die siebte Folge beider Serien („Buffy": „Eine Lektion fürs Leben"/„Angel": „Darla") spielt in Spikes und Angels gemeinsamer Vergangenheit. Die Blut-Junkies zogen nämlich lang zusammen rum...

Bei so viel Verbandelung war es nur logisch, wieder als Serien-Doppelpack zu starten – und die Stars heftig zu quälen. Als Erstes taucht Angels Ex-Geliebte Darla wieder auf, die er getötet hatte. Böse Zeiten für brave Blutsauger...

**Das Tribunal** (31.10.): Angel und sein Team müssen eine schwangere Frau beschützen

**Angel für einen Tag** (5.12.): Wesley gibt sich für Angel aus. Virginia (l.) findet's toll

**Auf Leben und Tod** (2.1.02): Karaokebar-Besitzer Host (r.) liest in Seelen

Der mit den Dämonen singt: Angel (David Boreanaz), ein beseelter Vampir in L.A.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Everett, Bauer L.A. (3)

# Top-Filme des Monats

DONNERSTAG, 25. OKTOBER
20.15 VOX
**TWISTER**
SHOWVIEW: 9-321-421

Steife Brise: Das Meteorologen-Ehepaar Jo (Helen Hunt) und Bill Harding (Bill Paxton) steht plötzlich einem Jahrhundert-Tornado gegenüber… Sturm-Spektakel.

FREITAG, 26. OKTOBER
20.15 PRO 7
**GHOSTBUSTERS II**
SHOWVIEW: 1-187-442

„Ghostbusters" war die erfolgreichste Komödie des Kinojahres 1984. Und was selten eintrifft: Die zweite Geisterjagd ist noch witziger – findet auch der Nachwuchs.

SONNTAG, 28. OKTOBER
15.05 PRO 7
**BRAM STOKER'S LEGEND OF THE MUMMY**
SHOWVIEW: 8-629-119

Von Dracula zur Mumie: Kult-Autor Bram Stoker liebte Horror-Spektakel jeglicher Art. 100 % Gänsehaut.

FREITAG, 2. NOVEMBER
20.15 RTL II
**THE CHASE – DIE WAHNSINNSJAGD**
SHOWVIEW: 163-260

Jack (Charlie Sheen) sitzt zu Unrecht im Knast. Der einzige Ausweg: Flucht… Rasanter Mix aus Highway-Action und Satire.

# Die Programm-Highlights im Oktober/November

## Spielfilme

***Das Phantom (Do, 1. November):*** *Eine Gruppe von Dschungel-Dieben hält das Phantom (Billy Zane) auf Trab. Zeit zum Flirten mit Diana (Kristy Swanson) bleibt aber dennoch*

DONNERSTAG, 25. OKTOBER
20.15 PRO 7
**DAS STAATSGEHEIMNIS**
SHOWVIEW: 5-700-187

Lars (Benno Fürmann) hat in Berlin eine mäßig laufende Sushi-Bar eröffnet. Als seine Mutter im Sterben liegt, versucht sie verzweifelt, ihrem Sohn noch ein brisantes Geheimnis anzuvertrauen – vergeblich. Dennoch wird Lars zum Staatsfeind Nr. 1… Erstklassiger Polit-Thriller made in Germany.

FREITAG, 26. OKTOBER
20.15 VOX
**DIE GROSSE FLUT – WENN ALLE DÄMME BRECHEN**
SHOWVIEW: 393-881

Nach monatelangen Regenfällen tritt der Missouri über die Ufer. Ein harter Kampf gegen die Naturgewalten beginnt. Dramatisch.

SAMSTAG, 27. OKTOBER
20.15 PRO 7
**THE ARRIVAL – DIE ANKUNFT**
SHOWVIEW: 60-089

Aliens wollen die Erdatmosphäre erwärmen. Doch niemand will dem NASA-Mitarbeiter Ziminski (TV-Stammgast diesen Monat: Charlie Sheen) glauben. Leckere Sci-Fi-Kost.

SAMSTAG, 27. OKTOBER
20.15 RTL II
**DINOSAURS – DIE VERGESSENE WELT**
SHOWVIEW: 5-611-307

Hier stand Spielbergs Dino-Park Pate: Der Zoologe Challenger glaubt, dass in einem verborgenen Tal noch Urzeit-Echsen leben.

SAMSTAG, 27. OKTOBER
22.35 PRO 7
**SPECIES**
SHOWVIEW: 3-082-718

Als der Wissenschaftler Fitch (Ben Kingsley) menschliche Gene mit außerirdischer DNS kreuzt, ist das Resultat sexy, aber auch sehr gefährlich… Natasha Henstridges Monster-Optik ist von H.R. Giger („Alien 1").

SONNTAG, 28. OKTOBER
20.15 PRO 7
**PLEASANTVILLE**
SHOWVIEW: 1-121-886

Mit einer Fernbedienung werden David („Spider-Man"-Darsteller Tobey Maguire) und seine Schwester Jennifer (Reese „Natürlich Blond" Witherspoon) in ihre Lieblings-TV-Serie gebeamt. Witziger Trip.

MONTAG, 29. OKTOBER
20.15 VOX
**TODESSCHUSS IM SCHNEE**
SHOWVIEW: 751-610

Alptraum-Pirsch: Bei einem Jagdwochenende erschießen zwei Hobby-Jäger versehentlich den Wildhüter. Wer war's wirklich?!

DIENSTAG, 30. OKTOBER
20.15 SAT.1
**DER MANN VON NEBENAN**
SHOWVIEW: 5-504-905

Oberspießer Mattuschek (Axel Milberg) geht seiner neuen Nachbarin Kate (Lisa Martinek) gehörig auf die Nerven. Bis sie einen Racheplan schmiedet… Spannend und witzig.

DONNERSTAG, 1. NOVEMBER
12.00 PRO 7
**BATMANS RÜCKKEHR**
SHOWVIEW: 5-762-246

1989 gelang Regisseur Tim Burton („Planet der Affen") mit „Batman" ein Megaerfolg: 450 Millionen Dollar spielte das Fantasy-Spektakel ein. In der Fortsetzung prügelt sich Spitzohr Michael Keaton mit Pinguin Danny DeVito und Catwoman Michelle Pfeiffer herum. Spezialeffekte ohne Ende.

DONNERSTAG, 1. NOVEMBER
18.30 VOX
**DEFENSE PLAY – MÖRDERISCHE SPIELE**
SHOWVIEW: 7-880-352

Highschool-Absolvent Scott Denton kommt mit Hilfe seiner neuen Arbeitskollegin Karen einem Spionagering auf die Spur. 007-Action.

***Einsatz in der Flammenhölle (Sa, 3. November):*** *Ein Feuerwehrmann ist von einem heftigen Waldbrand umzingelt*

DONNERSTAG, 1. NOVEMBER
20.15 PRO 7
**DAS PHANTOM**
SHOWVIEW: 8-050-371

Seit 400 Jahren geht im Bengalla-Dschungel ein Geist um – das Phantom. Als Männer auftauchen, die nach drei Totenköpfen suchen, entbrennt ein harter Kampf. Der berühmte Fantasy-Comic lieferte die Vorlage.

FREITAG, 2. NOVEMBER
20.15 PRO 7
**GEJAGT UND IN KETTEN GELEGT**
SHOWVIEW: 1-863-289

Knastbruder Taylor („Superman" Dean Cain) legt sich mit einem brutalen Aufseher an.

FREITAG, 2. NOVEMBER
20.15 VOX
**COUNTDOWN: DER HIMMEL BRENNT**
SHOWVIEW: 6-949-395

Immer mehr Menschen leiden in einer amerikanischen Großstadt unter schweren Verbrennungen. Wie sich herausstellt, sind es die Folgen eines Ozonlochs. Klima-Action.

SAMSTAG, 3. NOVEMBER
15.00 VOX
**EINSATZ IN DER FLAMMENHÖLLE**
SHOWVIEW: 7-119-357

Don Mackey (Adam Baldwin) ist „Smoke Jumper", einer, der mit dem Fallschirm über Waldbränden abspringt, um das Feuer aus nächster Nähe zu bekämpfen. Doch dann gerät seine Frau ins Flammenmeer. Brandheißes Abenteuer ohne viel Schnickschnack.

DONNERSTAG, 8. NOVEMBER
20.15 VOX
**AUF MESSERS SCHNEIDE – RIVALEN AM ABGRUND**
SHOWVIEW: 8-062-750

Star-Fotograf Green (Alec Baldwin) und Milliardär Morse (Anthony Hopkins) stürzen in den Bergen Alaskas mit dem Flugzeug ab. Ein Kodiak-Bär wittert leichte Beute… Hervorragend gespieltes Survival-Drama.

FREITAG, 9. NOVEMBER
20.15 VOX
**STARGATE**
SHOWVIEW: 8-039-422

Immer wieder gut: Roland Emmerichs Sci-Fi-Klassiker erweist sich als opulenter Sternentrip. Ebenso gelungen: die gleichnamige Serie.

***Die große Flut – Wenn alle Dämme brechen (Fr, 26. Oktober):*** *Klitschnass – Herb (l.) kämpft gegen die irren Wassermengen*

***Dinosaurs – Die vergessene Welt (Sa, 27. Oktober):*** *Zoologe Challenger (M.) kriegt Stress mit geldgierigen Echsenjägern*

***Stargate (Fr, 9. November):*** *Colonel O'Neill traut seinen Augen nicht. Ein Sternentor führt zu einem fremden Planeten*

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Action Press (1), Klaus Börner (1)

# Serie

***Malcolm mittendrin (Mo, 29. Oktober):*** *Schlaumeier Malcolm (IQ: 165!) hat mächtig Spaß beim Daddeln in der Spielhölle*

**DONNERSTAGS**
**FRIENDS**
SHOWVIEW: 76-670 (25.10.)

Chandler kommt auf die Idee, eine Liste zu erstellen, auf der fünf Promis stehen, mit denen man schlafen darf… Klingt verschärft.

**FREITAGS**
**MEIN LEBEN & ICH**
SHOWVIEW: 8-999-336 (26.10.)

Autsch! Alex' (Wolke Hegenbarth, bekannt aus der Serie „Die Camper") Urlaubsflirt aus dem vergangenen Jahr hat sich zu Besuch angekündigt. Da hilft nur eins: verstecken.

**SONNTAGS**
**DIE DREI**
SHOWVIEW: 7-489-683 (28.10.)

Mord oder Selbstmord? Das Schnüffler-Trio Gentz, Lombardi und Burg untersucht den Tod eines dubiosen Geschäftsmannes.

**MONTAGS (NEUE SERIE)**
**OFFROAD.TV**
SHOWVIEW: 406-888-320 (29.10.)

Die fünf Reporter von Offroad.TV sind auf der Suche nach verborgenen Schätzen und exotischen Schauplätzen. Hightech-Abenteuer.

**MONTAGS (NEUE SERIE)**
**MALCOLM MITTENDRIN**
SHOWVIEW: 127-184 (29.10.)

Intelligenz-Bestie Malcolm hat einen IQ von 165 und eine völlig durchgeknallte Familie. Die beste Fernsehserie seit den Simpsons!

**MITTWOCHS**
**THE DISTRICT – EINSATZ IN WASHINGTON**
SHOWVIEW: 3-043-200 (7.11.)

Ein Gangster nistet sich bei alten Leuten ein, räumt ihr Konto leer und killt sie. Chief Jack Mannion ermittelt. Erschreckend realistisch.

**DONNERSTAGS (NEUE FOLGEN)**
**ALARM FÜR COBRA 11 – DIE AUTOBAHNPOLIZEI**
SHOWVIEW: 687-243 (8.11.)

Achte Staffel, sieben neue Folgen: Die erfolgreichen Autobahnkommissare Kranich und Gerkhan brettern wieder über den heißen Asphalt. Bei ihrem ersten Einsatz „Schmölders Traum" jagen sie einen Diamantenhändler.

***The District – Einsatz in Washington (Mi, 7. November):*** *Übler Bursche – der Schakal plündert eiskalt alte Menschen aus*

# Fun

***BRAVO TV (So, 28. Oktober):*** *Vorbild für den Pop-Nachwuchs: Ex-Teenie-Star Kylie Minogue hat noch immer die Nase vorn*

**SONNTAG, 28. OKTOBER**
**BRAVO TV**
SHOWVIEW: 208-190

Zu den Höhepunkten der heutigen Sendung gehört das Interview mit Pop-Ikone Kylie Minogue. Die Australierin ist derzeit im furiosen Musicalfilm „Moulin Rouge" zu sehen.

**MONTAG, 29. OKTOBER**
**MAKING THE VIDEO**
SHOWVIEW: 568-639

Latin-Queen La Lopez denkt gerade wohl nicht ans Arbeiten – eher durchwühlt sie mit ihrem Frischvermählten Chris Judd die Betten. Zuvor war MTV bei J. Lo's Videodreh von „I'm Real".

**MITTWOCH, 31. OKTOBER**
**HALLOWEEN: FEAR**
SHOWVIEW: 715-257

Geisterstunde bei MTV! Das zweistündige „Halloween"-Special ist ein Schlotter-Mix aus „Blair Witch Project" und „Big Brother".

**DONNERSTAG, 1. NOVEMBER**
**INSIDE: GERI HALLIWELL**
SHOWVIEW: 96-535-284

Mit „It's raining men" würzte Ex-„Spice Girl" Geri Halliwell kürzlich die Pop-Charts. Aber auch online ist die Künstlerin on top: Ihre Homepage bekam den Musikpreis „Comet". Mit VIVA zog Geri durch Londoner Boutiquen.

**SONNTAG, 4. NOVEMBER**
**BRAVO TV EXTRA**
SHOWVIEW: 960-618

Seit den Anfängen mit den Fantastischen 4 hat sich in der deutschen HipHop-Szene einiges getan. Wie momentan der Stand der Dinge ist, berichten die neuen BRAVO-TV-Moderatoren Collin Fernandes und Sebastian Höffner. Gäste: Samy Deluxe, Ferris MC.

**DIENSTAG, 6. NOVEMBER**
**EXKLUSIV – DIE REPORTAGE**
SHOWVIEW: 2-657-964

Wer träumt nicht von der Karriere im Showgeschäft? „Exklusiv – Die Reportage" begleitet Newcomer auf Talent-Wettbewerben.

**DONNERSTAG, 8. NOVEMBER**
**VOLL VIVA!**
SHOWVIEW: 96-371-088

Moderatorin Jessica Schwarz berichtet über die erfolgreiche Zusammenarbeit von Rap-Luder Lil' Kim und Pop-Opa Phil Collins.

***Exklusiv – Die Reportage: Born to be a star (Di, 6. November):*** *Mit viel Haut in die Pop-Charts. Konkurrenz für die No Angels?*

# Sport

***Fujuma! – soccern mit EA sports (Sa, 27. Oktober):*** *Anstoß und Abflug – Peer Kusmagk moderiert das neue Fußball-Magazin*

**MITTWOCH, 24. OKTOBER**
**CHAMPIONS LEAGUE**
SHOWVIEW: 867-434

Die Champions League als Kicker-Königsklasse bringt Ruhm und reichlich Kohle. Im Dortmunder Westfalenstadion trifft die formschwache Borussia auf Dynamo Kiew.

**SAMSTAG, 27. OKTOBER (NEU)**
**FUJUMA! – SOCCERN MIT EA SPORTS**
SHOWVIEW: 534-337

Was für ein blöder Titel! Im Klartext: Diese neue Sportsendung ist für junge Fußball-Fans.

**MONTAG, 29. OKTOBER**
**TENNIS LIVE: ATP MASTERS SERIES PARIS**
SHOWVIEW: 509-165

Titelverteidiger der Tennis Masters Series in Paris-Bercy ist zum zweiten Mal Marat Safin. Sein härtester Konkurrent: Andre Agassi.

**FREITAG, 2. NOVEMBER**
**IT'S A KNOCKOUT**
SHOWVIEW: 400-918

Die schrille britische Game-Show orientiert sich am 70er-Jahre-Kult „Spiel ohne Grenzen": Drei Teams turnen sich durch sechs verschiedene Geschicklichkeitsspiele.

**SAMSTAG, 3. NOVEMBER**
**TIPS & TRENDS SPORTIV**
SHOWVIEW: 8-810-116

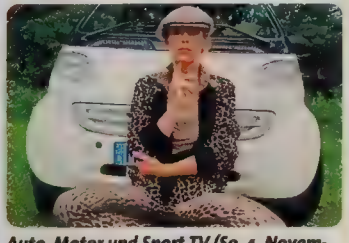
Hightech im Schneegestöber: Erstmalig zum Pisteneinsatz kommt die futuristische „clothing +"-Jacke. Das Kleidungsstück verfügt über ein integriertes Kommunikationsmodul.

**SONNTAG, 4. NOVEMBER**
**AUTO, MOTOR UND SPORT TV**
SHOWVIEW: 233-839

Die extravagante Entertainerin Sissy Perlinger macht eine Spritztour mit ihrem persönlichen Traumauto – einem Smart CDI Cabrio.

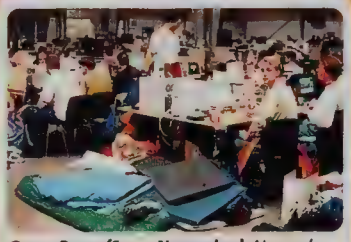
**MITTWOCH, 7. NOVEMBER**
**STOKE – DAS SZENE MAGAZIN**
SHOWVIEW: 3-146-341

Die Küste Irlands gehört seit dem letzten Jahr wieder zum Tourzirkus der Windsurfer. Am Start: Cisco Goya und Björn Dunkerbeck.



***Auto, Motor und Sport TV (So, 4. November):*** *Zeig mir dein Auto, und ich sag dir, wer du bist. Sissy Perlinger steht auf Smart*

# Computer



***Game Fever (So, 4. November):*** *Na, endlich! Ein Magazin, in dem sich alles ums World Wide Web dreht, war überfällig*

**DONNERSTAG, 25. OKTOBER**
**NANO**
SHOWVIEW: 4-388-800)

***www.3sat.de/nano.html***

Dass Erotik das Internet zum Glühen bringt, ist kein Geheimnis. Aber wusstet Ihr, wie wichtig unser Gehirn für guten Sex ist?

**SAMSTAG, 27. OKTOBER**
**NEUES… DIE COMPUTERSHOW**
SHOWVIEW: 7-976-591

***www.3sat.de/neues.html***

Für die meisten User ist das Internet ein Instrument des Entertainments. Aber auch Lernen im Netz bringt Spaß. Hier seht Ihr's!

**SONNTAGS (NEU AB 4.11.)**
**GAME FEVER**
SHOWVIEW: 874-100 (4.11.)

Tipp

***www.rtl2.de***

Auftaktthema des neuen Online-Magazins: LAN-Partys, das Event für Computer-Cracks.

**SONNTAG, 4. NOVEMBER**
**HITEC – DIE DOKUMENTATION**
SHOWVIEW: 9-398-926

***www.3sat.de/hitec.html***

Thema: Forschungsmekka USA. Highlight ist der Besuch eines Labors für Raumfahrt.

**MONTAG, 5. NOVEMBER**
**BBC EXKLUSIV**
SHOWVIEW: 704-394

***www.vox.de***

Gesichter-Erkennungsprogramme scannen 15 Millionen (!) Gesichter pro Sekunde. Irre.

**SONNTAG, 11. NOVEMBER**
**HITEC – DIE DOKUMENTATION**
SHOWVIEW: 9-127-430

***www.3sat.de/hitec.html***

„A.I. – Künstliche Intelligenz" ist Schnee von gestern: „Hitec" berichtet über den ersten Roboter der Welt, der isst und verdaut, um seine Betriebsenergie herzustellen. Spacig.

**SONNTAG, 18. NOVEMBER**
**HITEC – DIE DOKUMENTATION**
SHOWVIEW: 9-963-234

***www.3sat.de/hitec.html***

Mit Hightech zum „Ironman". Triathlet Lothar Leder trainierte acht Monate lang im so genannten „Energylab". Klingt anstrengend…

***BBC Exklusiv (Mo, 5. November):*** *Komiker John Cleese will das Gesichter-Erkennungsprogramm eines Computers austricksen*

**Seit Erfindung der DVD hat der Osterhase einen Fulltime-Job. Die besten „Eier" vom Langohr und deren Fundorte verraten wir hier.**

# Easter Eggs

## Die versteckten Extras auf DVDs

In diesem Jahr fallen Ostern und Weihnachten tatsächlich auf einen Tag. **Dafür sorgen die so genannten „Easter Eggs", auf deutsch „Ostereier". Das sind versteckte Extras auf DVDs**, die ähnlich schwer auffindbar sind wie die „Hidden Tracks" auf einer Vielzahl von Musik-CDs.

Das übliche Bonusmaterial lässt sich ja bequem übers Menü aufrufen – also zum Beispiel Making ofs, Filmtrailer, Dokumentationen, Audiokommentare, Produktionsnotizen, Bilder oder Spiele. Doch für „Easter Eggs" musst Du schon die Lupe auspacken: Die Hersteller statten nämlich immer mehr Discs mit verborgenen Leckereien aus, die nur findige Fahnder aufspüren. Einige Candys fürs Auge lassen sich zwar mit etwas Glück finden – den meisten kommt man aber ohne Anleitung nicht auf die Spur.

So haben viele von Euch schlummernde Schätze daheim, ohne es zu wissen. **Mit dieser Suchhilfe lüftet Ihr das Geheimnis um spannende DVD-„Ostereier"!** Falls von den genannten Filmen noch einige in Eurer Sammlung fehlen – der Weihnachtsmann sattelt demnächst seine Rentiere...

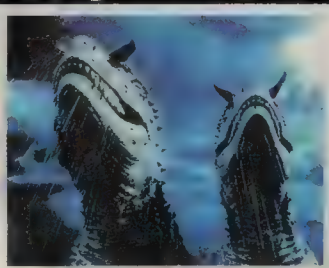
### Chicken Run

Es darf lauthals gegackert werden: Beim saukomischen Ausbruch der knetmassigen Hennen bleibt kein Huhn ungerupft.

**Extras**
*Das üppige Menü der Doppel-DVD enthält neben Standard-Extras wie Produktionsnotizen oder Making of die Werbekampagne zum Film.*

**Easter Eggs** 🥚🥚🥚
*Ihr müsst im „Untertitel"-Menü das Wort „aus" markieren und dann die „Pfeil"-Taste mit Richtung nach unten. Nun erscheint der Cursor zwischen „an/aus" und Hauptmenü. Mit „Enter" geht's zum „Ostereier Jagdspiel". Zwölf Features mit witzigen Überraschungen.*

### Disneys Dinosaurier



Täuschend echt: Disneys fast fotorealistisch animierte Urzeitechsen trampeln um ihr Leben. Der Feind ist eine Meteoriten-Katastrophe.

**Extras**
*In der Deluxe-Edition lauern elf Hintergrund-Dokus, sechs zusätzliche Szenen und ein alternatives Ende. Dazu gibt's ein Musikvideo.*

**Easter Eggs** 🥚🥚🥚
*Die Überraschungseier sind in einzelnen Filmkapiteln versteckt, die zwischen vier bis sechs Minuten lang sind. Sobald beim Film ansehen die Kapitelnummern 1, 3, 5, 6, 10, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 25 und 26 oben auftauchen, könnt Ihr diese Extras mit der Fernbedienung anklicken: Hintergrundinfos, Making of, geschnittene Szenen.*

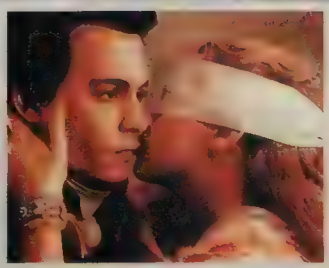
### The Sixth Sense

Schaurig: Haley Joel Osment (Foto) kann tote Menschen sehen. Genialer Gänsehaut-Schocker, der heftig nachwirkt. Mit Bruce Willis.

**Extras**
*Auf der Bonus-DVD befinden sich Storyboard, unveröffentlichte Standfotos, ein erweitertes Ende sowie mysteriöse Rätselspiele.*

**Easter Eggs** 🥚🥚
*Zwischen dem Bonusmaterial im zweiten Menü versteckt sich ein Filmtrailer vom unbekannten Erstlingswerk des Regisseurs M. Night Shyamalan. Markiert „Filmemacher und Cast" und drückt die „Pfeil"-Taste mit Richtung nach unten. Es erscheint ein grafisch gestaltetes Juwelenkästchen. Das klickt ihr an – und los geht's...*

### Sleepy Hollow



Vor „Planet der Affen" drehte Kult-Regisseur Tim Burton diese Düster-Saga vom mörderischen kopflosen Reiter. Sein Verfolger: Johnny Depp.

**Extras**
*Satte 100 Minuten Bonusmaterial warten hier auf Euch! Inhalt: mehrere Kinotrailer, Interviews, eine Fotogalerie und Produktionsnotizen.*

**Easter Eggs** 🥚🥚
*Kein Film ohne Fehler: Was bei den Dreharbeiten alles schief ging, verraten die so genannten Goofs. Wählt im „Credit"-Menü den Unterpunkt „DVD-Crew" aus. Anschließend drückt Ihr die „Pfeil"-Taste in Richtung nach oben. Im jetzt sichtbaren Menüpunkt „Goofs" könnt Ihr sieben Missgeschicke bewundern.*

*Bewertung:* 🥚🥚🥚 = Superlecker 🥚🥚 = Lecker 🥚 = Schmeckt so lala

*Text: Thorsten Krüger, Rainer Fellmann · Fotos: Stills (2)*

# Shrek

Der Esel und das Biest – eine ziemlich eigenwillige Liebesbeziehung

Pfiffig, boshaft und feist: „Unhold" Shrek befreit das Reich der Fabelwesen von einem Tyrannen. An seiner Seite: ein großmäuliger Esel.

### Extras

*Nicht kleckern, sondern glotzen, lautete die Devise: Auf zwei Discs stecken über neun (!) Stunden Bonusmaterial. Darunter 15 Spiele, der Kurzfilm „The Tech of Shrek" sowie Goofs.*

### Easter Eggs?

*Bei derart viel regulären Extras wird's schwierig, noch zusätzliche Leckerbissen zu verstecken. Darum herrschte bei Redaktionsschluss noch Geheimniskrämerei um die Easter Eggs. So viel war aber vorab zu erfahren: Vier Ostereier werden von den Dreamworks-Studios produziert. Fundort und Beurteilung folgen in Heft 12/01.*

# Star Wars: Episode I

Massive Leuchtschwert-Attacke: Obi-Wan (r.) und Qui-Gon (l.) in Aktion gegen Palpatine

Ewigkeiten haben Fans auf die Vorgeschichte der Sternen-Trilogie gewartet. „Episode II: Attack of the Clones" kommt im nächsten Jahr.

### Extras

*Materialschlacht: Die zweite DVD enthält ein einstündiges Making of, zahlreiche gestrichene Szenen, Kurzberichte, Features plus Webdokumentation.*

### Easter Eggs

*„1138" ist ein frühes Werk von George Lucas – und der Zugang zu einer netten Gag-Parade: Auf der ersten DVD wählt Ihr „Optionen" und gebt dann diese Zahlen ein: 11, (10 plus 1 auf der DVD-Fernbedienung) 3 und 8.*

# Gladiator

Sandalen wecken ungeahnte Kräfte: In Ridley Scotts prächtigem Arenen-Spektakel kämpft sich Gladiator Russell Crowe den Weg frei.

### Extras

*Fetter geht's kaum: Storyboard und Szenen-Zeichnungen werden durch Notizen, ein Produktions-Tagebuch und eine Fotogalerie ergänzt.*

### Easter Eggs

*Trotz Überlänge fielen einige Szenen der Schere zum Opfer: Wer also den Kampf mit einem Nashorn (!) sehen will, wählt auf der Bonus-DVD die Rubrik „Original Storyboards" plus Untermenü „Mehr". Dann klickt man auf „Rhino Fight Deleted Sequence" und sogleich auf das Nashorn im ersten Storyboard. Heiße Kiste!*

# Matrix

Perfekte Harmonie zwischen Anspruch und Unterhaltung: Keanu Reeves entdeckt das wahre Leben hinter der Scheinwelt. Kult-Action.

### Extras

*Standards wie Making of und Dokumentationen werden im DVD-ROM-Teil durch diverse Drehbuchversionen und Weblinks ergänzt.*

### Easter Eggs

*Zwei Dokus warten im Verborgenen: Über die Menü-Rubriken „Special Features" und „The Dream World" gelangt Ihr zur ersten roten Pille, die nach dem Anklicken ihre Wirkung entfaltet. Die zweite schnappt Ihr Euch über die Rubriken „The Cast and Crew Biographies". Ach ja: Die Pillen haben keinerlei Nebenwirkungen.*

# Toy Story 1 & 2

Das ganze Kinderzimmer tobt: Hinter dem Rücken ihres Besitzers erleben die Spielzeugfiguren Woody (v.) und Buzz irre Abenteuer.

### Extras

*Volles Programm: Die „Ultimate Toy Box Version" enthält drei DVDs, gefüllt mit Insider-Infos über die zwei sensationellen Trickfilme.*

### Easter Eggs

*Outtakes (zu deutsch: verbockte Szenen) sind auf der dritten DVD zu finden. Wählt „Toy Story 2", dann das Menü „Story" und geht schließlich auf „Jesse's Song". Mit der „Pfeil"-Taste nach links markiert Ihr das äußerst informative Fragezeichen...*

# X-Men

Dieser Mann ist gefährlich – besonders an den Händen... Nur gut, dass Comic-Held Wolverine gegen das Böse kämpft. Teil zwei folgt.

### Extras

*Die Special Edition enthält 50 Minuen Zusatzmaterial: Animierte Storyboards, unveröffentlichte Szenen, Bilder, Interviews und Making of.*

### Easter Eggs

*Über die „Special Features" landet Ihr beim Menüpunkt „Art Gallery". Markiert nun „Main Menu" und drückt die „Pfeil"-Taste mit Richtung nach oben, um Wolverines Hundemarke hervorzuheben. Mit dem Befehl „Enter" stoßt Ihr zu unveröffentlichten Drehbuchentwürfen vor. Diese heißen „The Beast" und „The Blob".*

Cheats, Passcodes, Lösungen: Schritt für Schritt erklärt – und alle Tipps getestet. Da wird's dem Obermotz ganz schön heiß werden!

# Der Spiele-

## PLAYSTATION

### The Simpsons Wrestling

Mit dem folgenden Cheat könnt Ihr ein **„Bonus Match"** freischalten. Drückt im Startbildschirm diese Tasten:
◎↑↑↓↓←→←→

*Ab jetzt könnt Ihr Euch Eure Gegner und den Austragungsort frei aussuchen*

## PC

### Half-Life: Blue Shift

Startet das Spiel im Startmenü über „Blue Shift – Konsole". Bevor Ihr dann ein Spiel beginnt, öffnet Ihr die Konsole und tippt **sv_cheats 1** ein. Im Spiel öffnet Ihr die Konsole mit **[^]** (links neben der **[1]**) und tippt eine der Schummeleien ein. Beachtet, dass _ mit **[SHIFT]+[ß]** eingegeben wird und **[Z]** und **[Y]** vertauscht sind.

**Cheats**

Alle Waffen:
**impulse 101**

God-Modus:
**god**

***god:*** *Schieß doch und triff, Blechbüchse – das juckt mich doch nicht!*

# Hammer

**hängt ab 7.11. am Kiosk!**

## PLAYSTATION 2

### F1 Racing Championship

Die Original-Rennsaison von 1999 könnt Ihr in diesem Spiel nacherleben...

Die Cheats werden alle während des Rennens im **Pausemenü** (START-Taste) eingegeben. Wichtig hierbei: Hebt dazu einen anderen Menüpunkt als „Fortsetzen" hervor!

**Cheats**

Pilotensicht:
○ ✕ □ △ → ↓ ← ↑

Megaschneller Wagen:
○ ✕ □ △ R1 R2 L2 L1

Weibliche Boxencrew:
○ ✕ □ △ □ ← ↑ ←

○ ✕ □ △ □ ← ↑ ←: *Von diesen süßen Schnecken lässt man sich beim Boxenstopp gerne bedienen...*

## NINTENDO 64

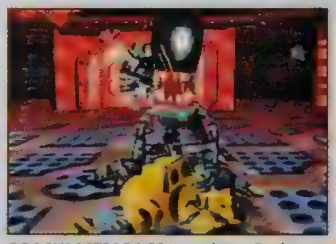
### Conker's Bad Fur Day

Conker geht's schlecht, denn er hat an seinem 21. Geburtstag einen zu viel hinter die Binde gekippt. Damit er sich trotz Kater besser fühlt, braucht er die folgenden Schummeleien. Zum Eingeben wählt Ihr in den **„Options"** (der große Kamin) die **„Cheats"**.

**Cheats**

50 Leben:
**DRACULASTEABAGS**

Alle Kapitel und Levels freischalten:
**WELDERSBENCH**



***DRACULASTEABAGS**: Jetzt kann Euch auch das Alien im letzten Level nicht mehr so leicht an die (Schmuddel-)Wäsche*

## DREAMCAST

### Tony Hawk's Pro Skater 2

Wenn Ihr Euch beim Grinden immer die Schnauze poliert, solltet Ihr mal die folgenden Cheats abchecken. Dazu das laufende Spiel **pausieren** und dann bei gedrückter L-Taste die folgenden Tastenkombinationen eingeben. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, wackelt das Pause-Menü kurzzeitig.

**Cheats**

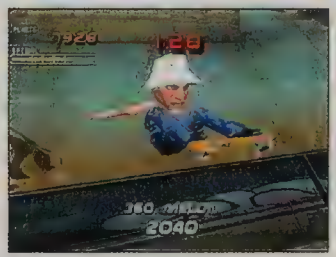
Turbo-Modus:
↓ Ⓧ Ⓨ → ↑ Ⓑ ↓ Ⓧ Ⓨ → ↑ Ⓑ

Große Köpfe:
Ⓧ Ⓑ ↑ ← ← Ⓧ → ↑ ←

Spiderman freischalten:
Ⓧ Ⓑ → Ⓨ Ⓑ → Ⓑ Ⓨ → Ⓧ → ↑ ↑ ← ↑ Ⓧ

Alle Gaps geschafft (Trixie freischalten):
↓ ↑ ← ← Ⓑ ← ↑ Ⓨ Ⓨ ↑ → Ⓧ Ⓧ ↑ Ⓐ

Disco-Modus:
↓ ↑ Ⓧ Ⓑ ↑ ← ↑ Ⓐ



Ⓧ Ⓑ ↑ ← ← Ⓧ → ↑ ←: *Ein „360 Melon" sollte mit dieser Riesenmelone absolut kein Problem mehr darstellen*

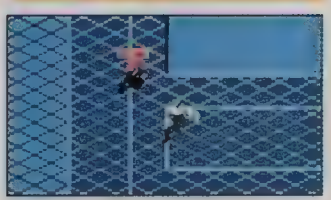
## GAME BOY COLOR

### Star Wars – Episode I: Obi-Wan's Adventures

Lange bevor Obi-Wan Kenobi seinem Schüler Luke Skywalker weise Ratschläge erteilen konnte, musste er selbst aufregende Abenteuer erleben. Damit Ihr möglichst viele davon zu sehen bekommt, braucht Ihr die folgenden Levelpasswörter. Sie können über die **„Passwort"**-Option im **Hauptmenü** eingegeben werden.

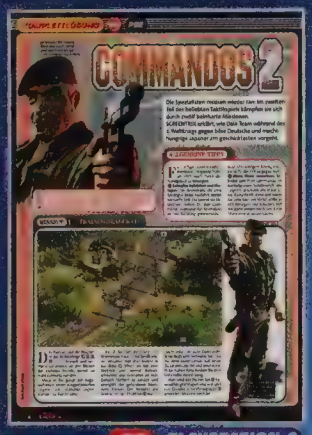
**Passcodes**

| | | |
|---|---|---|
| Level 2: **BQVQK** | Level 5: **CNLML** | Level 8: **TKGJZ** |
| Level 3: **WNLRM** | Level 6: **BXGTG** | Level 9: **LPZCP** |
| Level 4: **SDGNK** | Level 7: **QSRVJ** | |



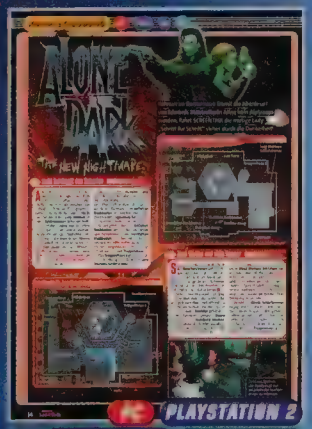
***LPZCP:** In der allerletzten Schlacht wartet Faschingsmasken-Träger Darth Maul schon sehnsüchtig auf Euch*

## 8 Komplett-Lösungen




PC PLAYSTATION 2

PC




PC PLAYSTATION 2 PLAYSTATION DREAMCAST

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

DREAMCAST

NINTENDO 64

GAME BOY ADVANCE GAME BOY COLOR

# RUTHE-REPORT

MAD-logo: (c) 2001 E.C. Publ., Ruthe Report: (c) 2001 Ruthe & Dino entertainment AG. All rights reserved.

Präsentiert von BRAVO SCREENFUN und MAD

## Witze

### Kommt ein Vöglein...

Der Professor sitzt in der Mensa beim Mittagessen. Plötzlich kommt ein total verpennter Student angeschlurft und setzt sich mit seinem Teller zu ihm an den Tisch. Der Professor ist verärgert und fragt: „Seit wann essen Schwein und Adler denn an einem Tisch?" Der Student meint daraufhin schlagfertig: „Oh, entschuldigen Sie, dann werde ich mal weiterfliegen!"

### Saure Gangster-Gattin

**Nach dem Banküberfall fehlen im Tresor zwei Millionen Mark. Der Bankdirektor weist die Reporter an: „Schreiben Sie bitte, es seien drei Millionen Mark erbeutet worden – dann hat der Kerl wenigstens einen Riesenkrach zu Hause."**

### Folgenreicher Schluckauf

Eine Frau kommt schwer verletzt zu ihrem Hausarzt. Als er die vielen Brandblasen in ihrem Gesicht sieht, fragt der behandelnde Arzt entsetzt: „Mein Gott, liebe Frau, was haben Sie denn nur gemacht?" – „Ach, wissen Sie, mein Mann ist ein erfolgreicher Feuerschlucker", stöhnt die Patientin, „und als ich ihn kurz nach der Vorstellung küssen wollte, kriegte er einen furchtbaren Schluckauf!"

### Profitabler Kurschatten

**Ein älterer Herr kommt nach vier Wochen Kur nach Hause. Seine Frau fragt ihn gleich: „Und, wie viel Geld hast Du ausgegeben?" – Der Mann: „2.600 Mark". Die Frau wundert sich, dass ihr Mann so viel Geld verprasst hat, fragt aber nicht näher nach.**

**Einige Zeit später fährt die Frau vier Wochen zur Kur und als sie heimkommt, fragt der Mann: „Na, wie viel Geld hast Du denn ausgegeben?" – „6,50 DM" antwortet die Frau. Der Mann guckt verdutzt. „Tja", sagt die Frau „am ersten Tag habe ich mir eine Tasse Kaffee und ein Stück Kuchen gekauft, und schon am gleichen Abend habe ich so einen Idioten wie Dich kennen gelernt!"**

### Schlagende Logik

Wie heißt ein Schäfer, der seine Schafe schlägt? – Mähdrescher!

### Wahre Tierliebe

**Drei Gorillas sprechen über ihre Frauengeschichten. Der erste: „Ich war mit einer Zebrafrau zusammen. Toll, sag' ich Euch." Der zweite: „Ich hatte mal eine Nilpferddame. Die konnte vielleicht küssen!" Der dritte ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Er erklärt: „Ich war mit einem Giraffenmädchen zusammen. Sie sagte: ‚Küss mich' – ich sofort rauf zu ihr. Sie sagte: ‚Lieb mich' – ich sofort runter. Sie: ‚Küss mich'..."**

### Tolles Verkaufstalent

Erwin bewirbt sich als Verkäufer im Modegeschäft. Der Chef zu ihm: „Ich stelle Sie einen Tag auf Probe ein. Wenn Sie bis zum Abend diesen pinkfarbenen Anzug verkaufen, haben Sie den Job." Nach einer halben Stunde ist der Anzug verkauft! Der Chef: „Wie haben Sie das gemacht? Dieser Anzug war unser schlimmster Ladenhüter." Darauf Erwin: „Och, es war eigentlich ganz einfach. Nur der Blindenhund hat gejault..."

### Deutschunterricht

**Ein französischer Geschäftsmann sitzt abends in der Bar eines Münchner Hotels und langweilt sich. Als er eine knackige Blondine entdeckt, bittet er sie um einen Tanz. Dabei fragt er: „Excusez-moi, Madame, mon Deutsch ist schlescht, wenn isch Sie in den Armen halte, bin isch dann ein Halterer?" – „Nein", korrigiert die Blondine, „dann sind Sie ein Halter oder ein Haltender!" – „Oh, merci, Madame!"**

**Nach einer Weile fragt der Monsieur: „Wenn isch mit Ihnen tanze, bin isch dann ein Tanzerer?" Sie schüttelt den Kopf: „Nein, dann sind Sie ein Tänzer oder ein Tanzender!" „Oh, merci, Madame."**

**Im Laufe des Abends kommen sich die beiden näher und schließlich fragt der Franzose: „Chérie, wenn isch disch auf mein Zimmer entführe und dir deine Unschuld raube – bin isch dann ein Rauberer?" – „Nein, dann bist du ein Zauberer!"**

## Voll schräg!

In Hollywood ist der Gang zum Schönheitschirurgen fast Routine. Doch hier war wohl eher der Klempner am Werk oder erkennst Du den Star?

*Die Auflösung dieses Bilderrätsels findest Du auf der nächsten Seite*

## Such sieben Fehler!

In der „C&C"-Mission-CD „Yuris Rache" tobt die Schlacht auf fernen Schauplätzen, darunter in Hollywood oder auf dem Mond. Erkennst Du die sieben Unterschiede?

*Sieh auf der nächsten Seite nach, ob Du alle Fehler gefunden hast!*

### Klamottenkrieg

Zwei ehemalige Schulkameraden treffen sich zufällig auf dem Bahnsteig. Der eine, inzwischen General, schlank in Uniform, der andere, jetzt Kardinal, wohlbeleibt und in Kardinalstracht.

Der Kardinal ärgert sich über den umherstolzierenden General und fragt ihn scheinheilig: „Sagen Sie mal, Herr Schaffner, wann geht der nächste Zug nach Paris?" Der General kapiert sofort und antwortet höflich: „Um 17:00 Uhr. Aber wissen Sie, gnädige Frau, in Ihrem Zustand sollte man nicht mehr nach Paris fahren!"

### Verwechslungsgefahr

**Ein Elefant und eine Schlange treffen sich. Fragt der Elefant: „Weißt du, wer ich bin?" – „Klar," sagt die Schlange, „der Elefant. Aber weißt du auch, wer ich bin?" Der Elefant überlegt: „Keine Haare, keine Ohren – bist du Niki Lauda?"**

### Voller Einsatz!

**In die Siegesfeier des Fussballvereins platzt der Masseur mit der frohen Nachricht: „Unser Mittelstürmer ist soeben Vater von Zwillingen geworden." Der Mannschaftskapitän ruft: „Donnerwetter! Da ist ihm ja ein schöner Doppelpass gelungen." In diesem Augenblick kommt der Trainer in die Kabine: „Halt! Vergessen wir nicht die exzellente Vorarbeit unseres Liberos!"**

### Lover als Kunstobjekt

Eine Frau ist mit ihrem Liebhaber beschäftigt, als sie hört, wie ihr Ehemann nach Hause kommt. „Schnell, stell dich in die Ecke!" Hastig besprüht sie ihren Lover mit Babyöl und bläst Talkpuder über ihn. „Tu einfach so, als wärst du eine Statue", flüstert sie.

„Was ist das?" fragt der Mann, als er ins Zimmer tritt. „Eine Statue", antwortet seine Frau. „Die Schmidts haben sich eine fürs Schlafzimmer gekauft. Ich fand die Idee super und kaufte auch eine." Er ist zufrieden und beide gehen schlafen.

Um zwei Uhr morgens steht der Gatte auf, geht in die Küche und holt ein Sandwich und ein Glas Milch. „Hier", sagt er zu der „Statue". „Iss etwas. Ich bin drei Tage lang wie ein Idiot bei den Schmidts gestanden und kein Schwein hat mir was angeboten."

*Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke*

# BEST OF 50-MAL LESERBRIEFE

## Leserdiskussion

### BPjS – sinnvoll oder überflüssig?

**In Ausgabe 10/01 haben wir gefragt, ob die BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) eine zeitgemäße Institution ist. Hier ein kleiner Auszug aus den zahlreichen Meinungen. Danke für Eure Beiträge!**

Also, zu dieser BPjS gibt's nur eines zu sagen: Der totale Müll! Es geht doch wirklich keinen was an, welche Games ich spiele oder spielen will! Meine Eltern sagen zwar, ich darf alles spielen, was ich möchte, aber dass man die meisten Spiele dann gar nicht erst im Handel kaufen kann oder sie sogar komplett verboten werden, finde ich überflüssig. Jeder 16-Jährige weiß doch, dass man nicht mit der Kettensäge herumläuft und jedem die Birne runterschlägt!
*Alexander (15) per E-Mail*

Ich finde es nicht gut, wenn Spiele zensiert oder sogar verboten werden. Ich habe schon oft genug Bilder aus „Half-Life" gesehen, wenn mein Bruder das Spiel gespielt hat, und ich habe noch keine Albträume davon gekriegt. Zensur bringt auch nichts, denn ob das Blut jetzt rot oder lila ist, ist ja eigentlich egal. Ich denke, als Zwölfjähriger ist man vernünftig genug, um Computerspiele von der Realität zu unterscheiden.
*Laura (13) per E-Mail*

Ich finde, dass die Indizierung eines Spiels völlig überflüssig ist, weil jeder selber wissen muss, was er spielen möchte und was nicht.
*René (15) per E-Mail*

Natürlich gibt es einige Irre, die es als das „wahre Leben" auffassen, sich gegenseitig mit Äxten die Schädel zu spalten. Solche wird es auch immer geben, aber normale Menschen würden nie dermaßen überreagieren. Schließlich haben gute Programmierer Stunden ihres Lebens damit verbracht, ein solches Spiel zu verwirklichen.
*Hendrik (14) per E-Mail*

*In der Natur der Sache: Die Frage nach dem Nacktcheat erhitzte die Zocker-Gemüter*

## Lecker Lara!

***Könnt Ihr für mich den Cheat auftreiben, durch den Lara Croft nackt wird?***
***Adrian, aus Bitz***

***Ich wollte wissen, ob es einen Cheat gibt, durch den Lara Croft in „Tomb Raider" ohne Bekleidung durch das Spiel läuft. Ich habe einmal auf dem französischen Sender TV5 gesehen, dass ein Spieler etwas eingegeben hat, und Lara war dann nackt.***
***Christian, aus Frankfurt***

***Ich bin ein totaler Lara-Verehrer! Jetzt hat mir mein Kumpel erzählt, dass man mit der Abenteurerin auch nackt spielen kann. Bitte, sagt mir schnell, wie das geht!!!***
***Julius, aus Mannheim***

Liebe Lara-Fans,
als hätten wir es nicht gewusst, warum Miss Croft seit Jahren sämtliche Charts stürmt. Lara hat zahlreiche Fans in ihrem Gefolge, und das zu Recht.

Ob mit oder ohne Klamotten, Lara ist einfach Kult. Wer mit der Archäologin auch mal oben ohne durch alte Grabstätten streifen möchte, sollte zu den Websites *www.cheatz.de*, *www.cheats.de* sowie *www.mogelpower.de* surfen. Dort findet man die sagenumwobenen Lara-Nacktcheats zum Downloaden.

Gespannt wartet die Spielewelt auf das nächste Abenteuer des bildschönen Cybergirls. Enthüllungstricks werden bestimmt prompt folgen.

## Spielkonsole vs. Schule

***Meine Eltern wollen nicht, dass ich mir eine Spielkonsole anschaffe. Sie glauben, dass eine Spielkonsole die Schulnoten verschlechtert. Mein Freund hat ein Nintendo 64, aber er ist nicht schlechter in der Schule geworden. Könntet Ihr mir sagen, ob es wirklich zu einer Verschlechterung führt? Wurde es wissenschaftlich bewiesen? Druckt es bitte, weil viele junge Leute das gleiche Problem haben.***
***Burak, aus Bielefeld***

Lieber Burak,
bis jetzt hat keine wissenschaftliche Untersuchung bewiesen, dass häufiges PC- oder Konsolenspielen und schulische Leistungen in einem direkten Zusammenhang stehen.

Es ist ähnlich wie bei der Diskussion ums Fernsehen. Hauptsächlich geht es dabei um die Zeit, die man vor dem Gerät verbringt. Viele Eltern fürchten, und nicht immer ohne Grund, dass andere Sachen dabei zu kurz kommen, vor allem die Hausaufgaben.

Sprich mit Deinen Eltern über eine feste Zeiteinteilung, wenn Du eine Konsole hättest. Einen PC könnte man auch für schulische Zwecke nutzen...

## Getunte Playstation

***Hellas, Ihr Griechen,***
***Autos kann man tunen sowie Mopeds und Waschmaschinen, warum dann nicht auch Playstations?***

***Hier ist mein getuntes Modell der ersten Playstation-Reihe. Auf ihm sind drei kleine und ein großer Kühler befestigt. Der große ist mit einem weiteren kleinen Kühler auf der Unterseite befestigt. Alle vier werden von der Temperaturfühler-Elektronik gesteuert, die auf der Vorderseite angebracht ist. Sie misst die Temperatur des Chipsatzes und des Trafos. Bei einer Temperatur über 30°C werden die Kühler angeworfen und bringen die Konsole wieder auf 17°C.***

***In den Deckel habe ich noch eine Plexiglasscheibe eingesetzt. Naja, wenn man Langeweile hat, kommt man auf so blöde Ideen. Mal was Neues, oder?***
***Benjamin, per E-Mail***

Lieber Benjamin,
wir sind schwer beeindruckt! Uns würde mal interessieren, wie erst eine Waschmaschine aus Deiner Herstellung aussehen würde, wenn Dir schon die Playstation so genial gelungen ist. Auf jeden Fall kannst Du beim Spielen fast schon gleichzeitig Getränke kühlen.

Noch etwas ist sicher: Wenn Du beim Spielen genauso gut bist wie beim Konsolen-Frisieren, dann kannst Du Dich noch heute bei den Zocker-Weltmeisterschaften anmelden...

*Höher, schneller, kühler...*

*Barbara Plakolm aus Haus schickte uns dieses wunderschöne Lara-Aquarell. Unser absoluter Bilder-Favorit*

## AUFLÖSUNG

von Fun-Seite 157

Sackhüpf

Total schnigg:

Sarah Michelle Gellar

## WIR FÜR EUCH

Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen unglaublichen Service für alles, was am Bildschirm Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe, Postkarten und E-Mails schicken und uns genaue Schreibt uns, was ihr vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns wichtig um ein Top-Heft zu machen.

Fragt uns doch, wenn ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN Leserbrief beantwortet die Fragen, die uns per E-Mail oder per Post erreichen. Wir drucken sie auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie jedoch zum Teil kürzen. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an die Adresse:
leserpost@screenfun.de

## WENN DU

NUTZE DIE TRIX PER FAX!

Spieletipps, Cheats und Lösungen – für jede Spielekonsole – rund um die Uhr! Unter der großen Telefonnummer erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX-PER FAX. Ein Anruf kostet 0,61 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

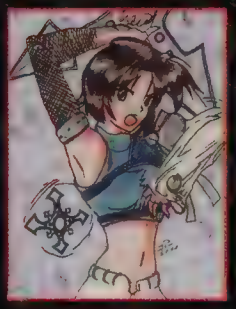
(0190) 499 377

# Best of Screen-Galerie

Heiß wie Gletschereis! Dieses Babe schickte uns Joanna Ciesielski aus Essen

Eric Cartman von „South Park" in seiner liebsten Pose von S. J.

Bart Simpson beim Augenarzt von Halim aus Bielefeld



Powerfrau auf dem Vormarsch, gemalt von Judith aus Duisburg

Lemnear als sexy Boxenluder, gezeichnet von Rebecca aus Lunen

## Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

**BRAVO SCREENFUN**
**Stichwort: Leserpost**
**Charles-de-Gaulle-Straße 8**
**81737 München**

# Die Jackpot-Gewinner

**Herzlichen Glückwunsch!**

**Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in Heft 9/01. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal ist der Jackpot prall gefüllt: Fette Gewinne findet Ihr ab Seite 166.**

**Stichwort „Affen"**
**je 1 Set zu „Planet der Affen"**
Daniel Berger, Chemnitz · Michael Frödert, Eich · Andre Goeters, Gronau · Philipp Purucker, Thale · John Singit-Di Rosa, Bozen

**Stichwort „Charts 9"**
**1 Jahres-Abo für 12 Spiele**
Daniel Heimerl, Duggendorf

**Stichwort „Comic"**
**je 1 Fanpaket von „Futurama"**
Patrick Kopp, Viernheim · Silke Meyer, Waldrach · Tobias Thieme, Gladbeck

**Stichwort „Dragon"**
**je 1 „Dragon Ball Z"-Comicband Nr. 17 und 18**
Enrico Bei, Alsbach · Daniela Dieckmann, Köln · Benjamin Kilichowski, Köln · Fabian Kunz, Neustadt · Matthias Wiese, Liesten

**Stichwort „DVD"**
**1 DVD-Player von Yamakawa**
Ricco Tänzer, Erfurt

**Stichwort „Final Fantasy"**
**je 1 „Final Fantasy"-Package**
Manuel Klier, München · Peter Radvan, Berlin · Jan Truszenzinski, Brandenburg

**Stichwort „MP3"**
**je 1 MP3-Player + CD-Rs**
Christopher Fix, Solingen · Benjamin Knoch, Rödental · Paul Monahan, Burbach · Patrick Seiler, Berlin

**Stichwort „Musik"**
**je 2 „Musikprogramme"**
André Ludwig, Bochum · Marie Morgenstern, Gevelsberg · Jens Neldner, Krefeld · Matthias Nohr, Wiedemar · Silke Rathke, Wismar

**Stichwort „Rennen"**
**je 1 „GT3" Lösungsbuch**
Jonathan Finger, Berlin · Alexander Meyer, Holzminden · Matthias Paszenda, Eschweiler · Mario Peric, Stuttgart · Thomas Schlass, Langerwehe · Dirk Schmidt, Remscheid · Daniel Schreg, Kempten · David Sondermann, Röblingen am See · Robert Weiße, Scharfenberg bei Meißen · Sascha Zastrow, Altenstadt

**Stichwort „Ring"**
**1 „Herr der Ringe"-Ring**
Holger Schilling, Bremen

**Stichwort „Roller"**
**1 Micro Skate Scooter**
Stefan Roling, Geeste

**Stichwort „SCREENFUN-PC"**
**1 Spiele-PC mit Monitor**
Alexander Koch, Lüdenscheid

**Stichwort „Teddy"**
**je 1 Freisprech-Teddy**
Cornelia Müller, Wiehl · Nadine Raschka, Hechingen · Nele Weber, Mörfelden-Walldorf

**Stichwort „Webcharts"**
**je 6 „Game-Pen"-Stifte**
Niklas Birkner, Reinbek · Chang Hsu, Berlin · Stefan Jost, Gladbeck · Christina Kellner, Leinefeld · Benjamin Kraenz, Picher · Sissi Schreich, Plettberg · Anne Schröder, Schwerborn · Patrick Schuder, Starnberg · Marco Schupfner, Starnberg · Günther Sevenich, Aldenhoven

**Stichwort „Wiesn"**
**1 „Siemens M35i"-Wiesnhandy**
Matthias Lippl, Deggendorf

# Nur ein toter Pikachu...?

***Wir hatten Euch in der SCREENFUN 5/00 aufgefordert, Eure Meinung zu „Pikachus letzter Stunde" und der Webseite* www.mustbedestroyed.com *mitzuteilen. Hier findet Ihr wieder einige Statements zu diesem Thema, das alle Pokéfans und Pokéfeinde mächtig beschäftigt:***

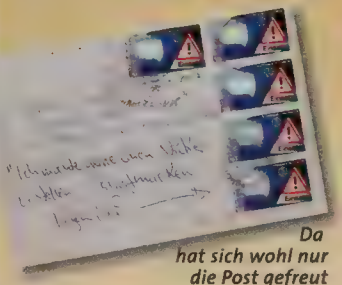
Ich bin auch „Pokémon"-Fan, aber so ein Pikachu, das nur Ash hinterherrennt und dauernd „Pikachu, Pikachu" sagt, brauche ich nicht! Wo bleiben da die harten Sachen? Ich finde es gut, dass so eine Homepage veröffentlicht wird!
*Matthias, per E-Mail*

Ich bin weder ein „Pokémon"-Fan noch ein „Pokémon"-Hasser, eher ein neutraler Beobachter. „Pokémon" hat mich als alten Rollenspieler sofort interessiert und ich habe es mir deswegen gekauft. „Pokémon" war für mich aber immer nur ein Spiel. „Mustbedestroyed.com" finde ich ziemlich lustig. Selbst wenn ich dort Squall oder Cloud gevierteilt vorfinden würde, würde ich mich darüber nicht beschweren! Pokéfans brauchen sich die Seite ja nicht anzusehen, wenn sie ihnen nicht gefällt!
*Chris, per E-Mail*

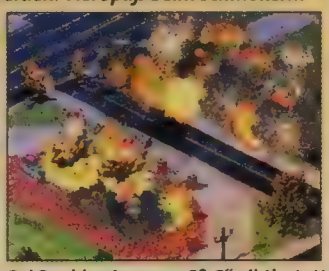
*Pikachu im Gurkenglas – ist doch alles nur Geschmackssache, nicht wahr?*

# Kurioses und Kariöses

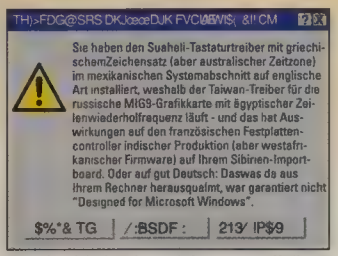
***Hier ein kleiner Auszug der unglaublichsten Einsendungen, die uns Tag für Tag von unseren Lesern zugeschickt werden. Viel Spaß beim Schmökern.***



*Da hat sich wohl nur die Post gefreut*



*Bei Raubkopien von „C&C" gibt's statt Spielspaß nur gewaltige Explosionen*




*Unglaublich: Eine nicht ganz alltägliche (und echte) Fehlermeldung*

Warum macht Ihr nicht mehr Schweinkram in die SCREENFUN? Nur weil das andere Geschlecht Einwände gegen die Nacktbilder von Lara hat, müsst Ihr doch nicht ganz und gar darauf verzichten.
Marcus aus Lengefeld

*Ein Brief eines offenherzigen Lara-Fans!*


## NICHT MEHR WEITERKOMMST...

**SCHREIB UNS!**

Kniffelige Lösungen und Strategien kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Fragen mit Messingpfeil an:

**BRAVO SCREENFUN**
**Stichwort: Trix per Post**
**Postfach 200221**
**80002 München**

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

**RUF DIE HOTLINE AN!**

Tricks zum Spiel bei Dir Zuhause gibt's auch über unsere SCREENFUN-Hotline. Montags bis freitags von 15 bis 18 Uhr. Einfach anrufen und Deine Fragen stellen. Kostet pro Minute 49 Pfennig.

**(089) 67 86 74 60**

Wenn Du zum Beispiel die Nummer 0190/ 87 65 43 21 anrufst, kostet Dich dieser Anruf mindestens 2,42 Pfennig pro Minute an Telefongebühren. Mindestens heißt, dass es teurer werden kann.

## WENN DU WAS VERPASST...

**HEFTE**

Du kannst jede einzelne SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugestellt. Tipp: Bei dieser Adresse ist dein Schreiben ein Fall für Deinen Wunsch per:

**Presseverlrieb Nord**
**Schnackenburgallee 11**
**22525 Hamburg**
**Tel.: (040) 85 36 91 40**
**Fax: (040) 85 36 91 41**

Du kannst auch unsere Internet-Seiten besuchen:
**www.einzelheft.pvn.de**

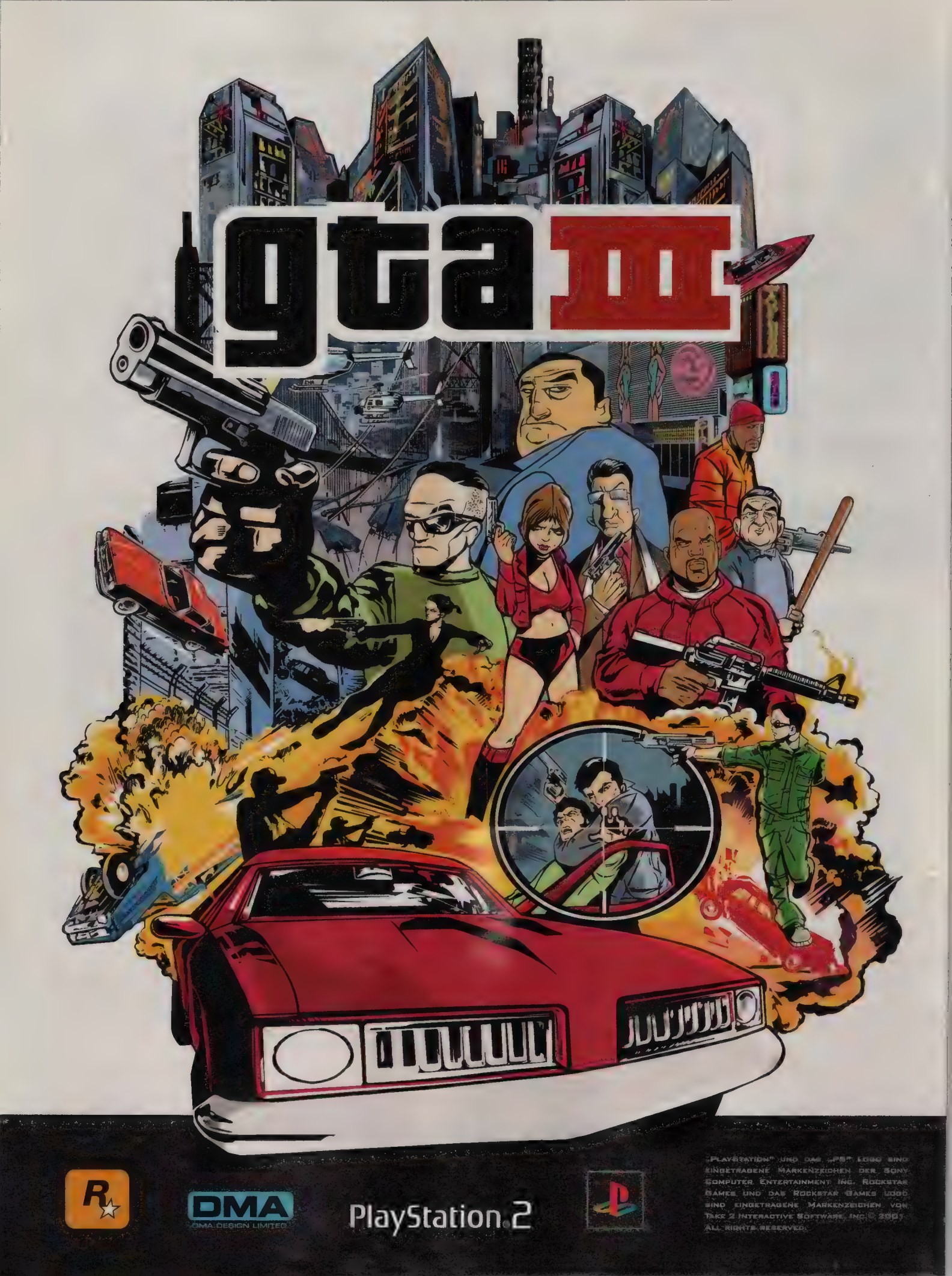
**POSTER & GIMMICKS**

Du brauchst noch ein Poster, einen Kalender oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kurz oder anderes Extra, solange der Vorrat reicht! Eine Liste aller verfügbaren Extras gibt's im Faxabruf unter (0180) 499 177 003 (0,24 DM/Min.).

**BRAVO SCREENFUN**
**Stichwort: Bestellwunsch**
**Charles-de-Gaulle-Straße 8**
**81737 München**


Text: Markus Gebhardt · Illustration: Rolf Boyke



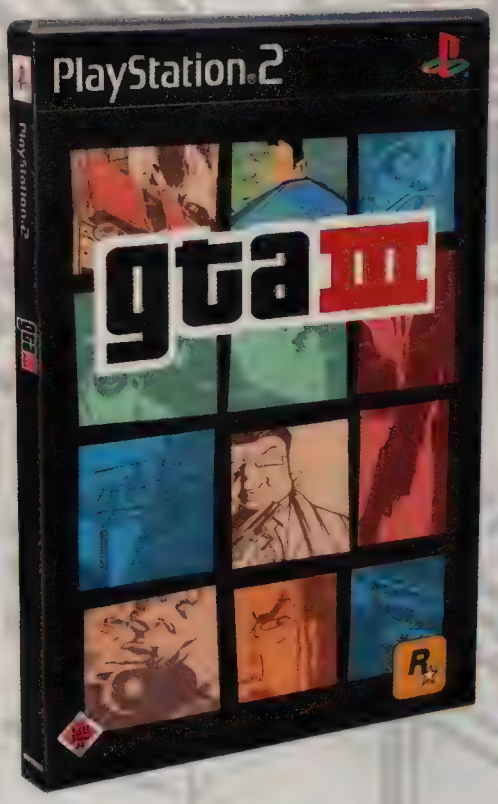

DMA DESIGN LIMITED

PlayStation 2

"PlayStation" und das „PS" Logo sind eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Rockstar Games und das Rockstar Games Logo sind eingetragene Markenzeichen von Take 2 Interactive Software, Inc. © 2001 All rights reserved.

„Äusserst komplexe Gangster-Action in riesiger 3D-Stadt - das könnte neue Massstäbe setzen“
Bravo Screenfun 9/2001

„Überragender Titel mit guter Grafik und genialer Spielmechanik - ein idealer Coup für Hobby-Gangster.“
Das offizielle PlayStation Magazin 10/2001




„Sensationelles Gangster-Epos mit schier grenzenlosen Aktionsmöglichkeiten. Kriminell schön und unerlaubt spassig! GTA3 scheint tatsächlich der erwartete Mega-Knaller zu werden.“
Das Offizielle PlayStation 2-Magazin 10/2001

„Ganz klar: GTA III wird eines der besten Spiele des Jahres. Ersteindruck: Super.“
Playzone 10/2001

■ Ein Meilenstein: GTA erstmals komplett in 3D

■ Riesige Stadt, unglaublich realistisch und detailliert

■ Mehr als 40 Fahrzeuge – Autos, Züge, Boote...

■ Starker Soundtrack von Moving Shadow, Green-sleeves, Luciano Pavarotti, Giorgio Moroder uvm.

Liberty City Yellow Cab zu gewinnen: unter 0190/092828 (96 Pf. pro Anruf) oder www.GTA3.de

Auch cool. Jetzt überall auf DVD.

www.GTA3.de

# BRAVO SCREENFUN HIGHLIGHTS

Nach dem Riesenerfolg der SCREENFUN-CD 10/01 folgt sogleich der nächste Streich: die Heft-CD 12/01!

## Das gibt's auf CD:

### Spiele
Zwei Vollversionen (siehe rechts) und weitere Spiele erfreuen das Zockerherz.

### Demos
Teste sie selbst aus. Spielbare Demo-Versionen aktueller Spielehits bringen Spaß!

### Videos
Mehr als nur Bilder: Videos zeigen neue Konsolen- und PC-Spiele in voller Action.

### Handy
Kostenlose Logos und Utilities helfen beim Tuning und Styling Deines Handys.

### Internet
Jeder echte Surfer braucht Download-Hilfsprogramme, Browser-Skins u.v.m...

### Specials
Hier findest Du alle Extras, die keine eigene Rubrik besitzen, etwa Zusatzlevels.

### Patches
Wenn PC-Spiele nicht so glatt laufen, wie sie sollen, hilft oft ein passendes Patch.

## 2 Vollversionen: „Re-Volt" und „Pizza Connection"

*„Re-Volt": Das Rennspiel der Superlative – rase mit 28 ferngesteuerten Autos über 24 Strecken, beharke die Gegner mit Elektroschocks und Knallkörpern und bau eigene Strecken mit dem Editor. Wow!*

*„Pizza Connection": Die erste und originellste Pizza-Simulation. Bau ein schmackhaftes Imperium auf – gegen die Pizza-Mafia und bis zu sieben Spieler!*

**Heft plus CD mit 2 Vollversionen für nur 5,90 DM**

## Das CD-Menü

*Das CD-Menü ist klar aufgebaut. Es bietet zu jedem Programm und jeder Datei ein bis fünf Bilder und einen kurzen Erklärungstext*

## Freu Dich unter anderem auf...

### Das große „Sims"-Paket

*Wahnsinn, aber wahr: Die SCREENFUN-CD bietet Dir über 700 Erweiterungen, davon alleine 170 Skins (Lara Croft, Spider-Man...)*

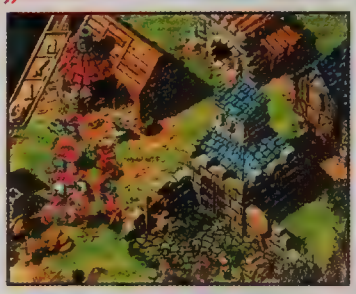
### Viele tolle Spiele

*Zum Beispiel „Egoboo", ein 3D-Action-Adventure im „Zelda"-Stil für bis zu vier Spieler an einem PC gleichzeitig!*

### Gamecube-Spiele-Video

*Gerade erst in Japan auf dem Markt, zeigt Nintendos Gamecube, dass er mächtig viel auf dem und in dem Kasten hat*

### „Siedler IV": Exklusive Karten



*Die Macher des vierten „Siedler"-Teils haben extra für die SCREENFUN-Leser ihre Editoren geöffnet und neue Karten gebaut!*

# IM NÄCHSTEN HEFT

## FIFA 2002

EA will die starke Konkurrenz „TIF 2002" und „Pro Evolution Soccer" ins Abseits drängen – nicht leicht...

## Die Sims: Hot Date

Die Paarbereitschaft lebe hoch, die Sims geh'n auf die Straße, um zu baggern und zu daten... Endlich hat der Hausarrest ein Ende, let's party!

## Silent Hill 2

Dichter Nebel dämpft zum zweiten Mal alle Geräusche auf dem „schweigenden Hügel"...

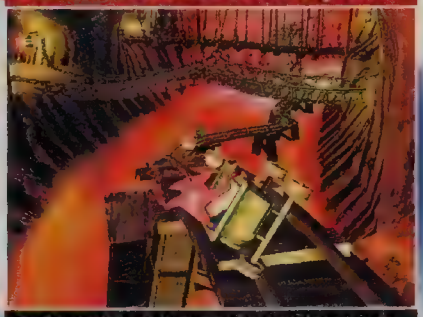
## Evil Twin

So sieht ein „Rayman 2" aus, wenn die Designer zu viele Alpträume hatten.

## Lucky Luke: Western Fever

Der schnelle Schütze bekommt seinen zweiten Auftritt auf Playstation und PC

## Crash Bandicoot: Wrath of Cortex

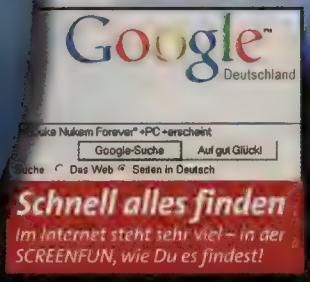


Crash wandelt nicht nur auf Indys Gleisen, nein, er muss auch fliegen, tauchen, kämpfen, springen...

## Empire Earth

Die Einheiten machen sich schon warm... Nächsten Monat soll's mit dem Strategie-Hit klappen

Alle Angaben ohne Gewähr




## Schnell alles finden

Im Internet steht sehr viel – in der SCREENFUN, wie Du es findest!

## Du wirst zum Künstler!

So leicht geht's: Digitale Bilder kunstvoll bis zur Unkenntlichkeit verstümmeln

## Der große Handy-Check

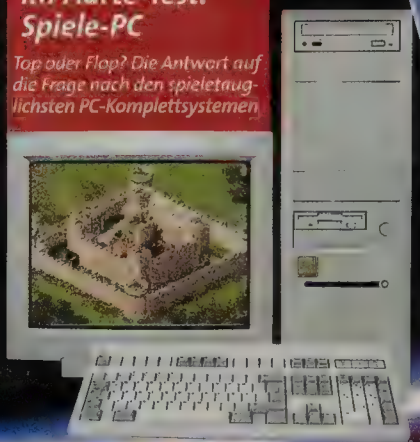
Wenn's zu Weihnachten ein neues Top-Handy schneien soll, muss die Bestellung stimmen!

## Harry Potter – Der Film

Oh-oh, da ist wohl ein grundlegendes Experiment mit den magischen Kräften ein kleines bisschen schief gegangen...

## Im Härte-Test: Spiele-PC

Top oder Flop? Die Antwort auf die Frage nach den spieletauglichsten PC-Komplettsystemen



**Weitere Highlights:**
Microsoft bringt neueste Infos zur **Xbox** • Eine wahre Spieleflut bricht über den **Game Boy Advance** herein • Trix-Lösungen zu **GTA 3** und **Pokémon Stadium 2**

BRAVO SCREENFUN

**Das Heft 12/01 erscheint am 21. November**

# Vor 4,5 Millionen Jahren lernte der Mensch aufrecht zu gehen.

**Du wirst nur noch spielen. Denn jetzt kommen sechs absolute Konsolen-Highlights von Eidos.**

**Deus Ex**
Eine Verschwörung von globalem Ausmaß. Eine einsame Handlung. Und du mittendrin.

**Herdy Gerdy**
In einer zauberhaften Welt mit über 200 liebevollen Cartoon-Charakteren erlebst du phantastische Abenteuer!

EIDOS
www.eidos.com

PlayStation.2

# Um dann festzustellen, dass sitzen doch geiler ist.

**Soul Reaver 2**
Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!

**Project Eden**
Hier geht's um Teamwork: Führ eine Gruppe von vier Anti-Terror-Agenten durch die Hölle von Eden.

**Thunderhawk**
Der absolut ultimative Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint.

**Jetski Riders**
Fahr Rennen oder spektakuläre Tricks auf den realistischsten Wellen, die es je gab.

BRAVO SCREENFUN

# JUBILÄUMS JACKPOT

**So viele Preise gab's noch nie! SCREENFUN feiert die fünfzigste Heftausgabe und beschenkt Euch dafür satt. Auf den nächsten Seiten könnt Ihr in die Vollen greifen.**

# 1000 x Foto-Action

*Genial: Die uboot-Kamera macht vier Bilder hintereinander in einem Foto. So kriegst Du Action ins Bild*

Gewinn eins von tausend „cheeez!"-Packs mit uboot-Kamera, Film und Versandtasche! Postkarte oder E-Mail mit Deiner Adresse an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Cheeez, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München, oder: *jackpot@screenfun.de* **Achtung: Einsendeschluss ist schon der 2. November 2001. Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben!**

Mit dem Pack kannst Du am großen Fotowettbewerb „U in Action" von Uboot und SCREENFUN teilnehmen.

## Foto-Wettbewerb

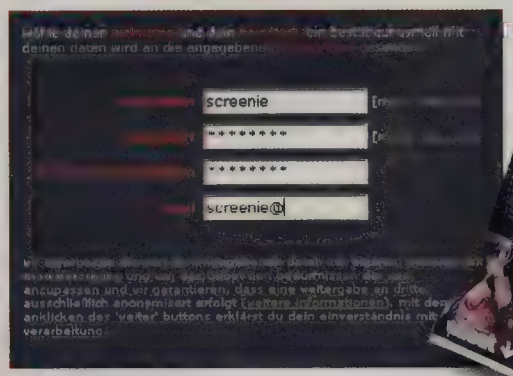
Neben der uboot-Kamera enthält das Gewinnpaket einen Film und eine Versandtasche mit Entwicklungsgutschein. Das bedeutet: Du steckst Deinen vollgeknipsten Film in die Versandtasche, wirfst sie unfrankiert in den Briefkasten und erhältst etwa eine Woche später kostenlose Abzüge, alle Fotos auf CD und im Internet auf *www.uboot.com*

**SCREENFUN und Uboot suchen unter allen eingesendeten Fotos das beste Motiv zum Thema „U in Action".** Es sollte Dich bei irgendeiner typischen Aktion zeigen. Ob beim Tanzen, Daddeln, Skaten, Knutschen oder Radeln: Hauptsache witzig, wild und ungewöhnlich. **Das beste Foto wird Motiv der nächsten Werbeanzeige von Uboot und wird groß in der Januar-Ausgabe von SCREENFUN zu sehen sein.**

Also worauf wartest Du? Hol Dir eine der tausend Kameras und fotografiere, was der Film hergibt! Damit Du am Fotowettbewerb teilnehmen kannst, müssen die Bilder bis spätestens 22. November 2001 im Uboot landen. Wie das genau geht, siehst Du Schritt für Schritt auf der folgenden Seite.

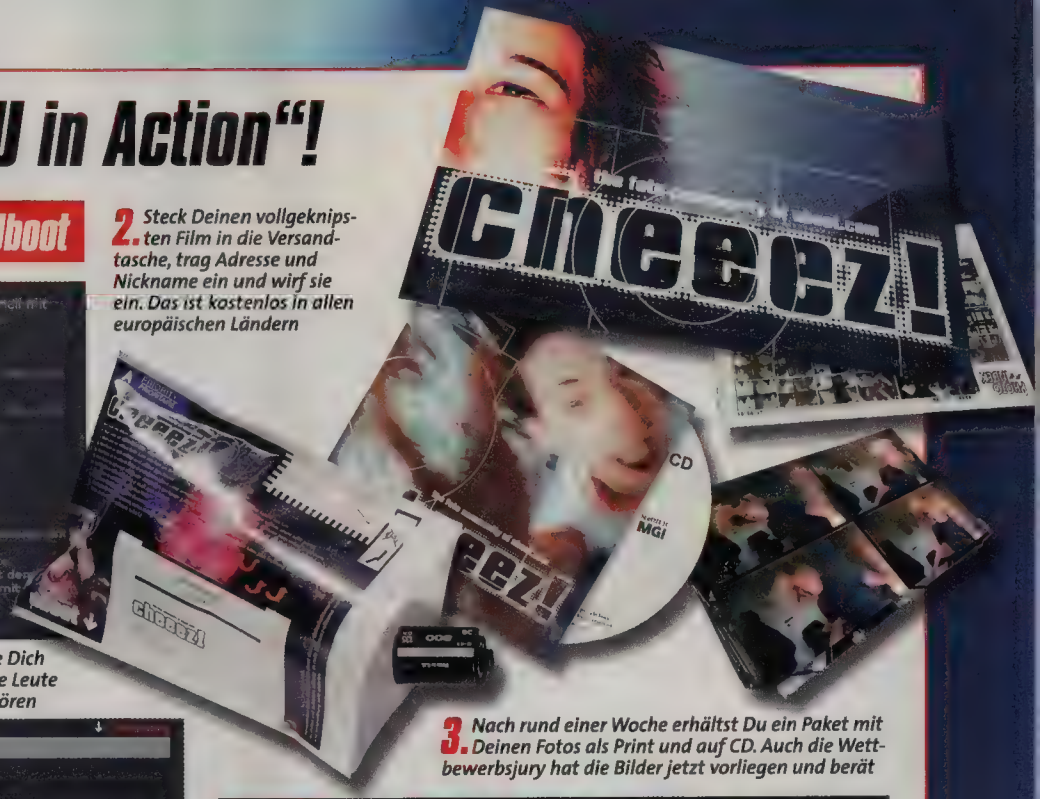
# Mach mit bei „U in Action“!

## So kommen die Fotos ins Uboot

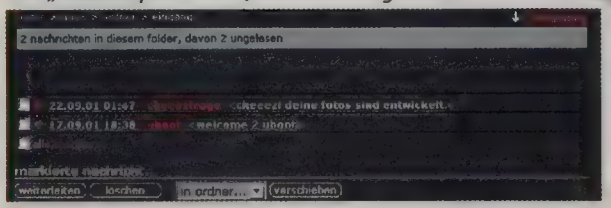



**1.** Geh auf die Seite www.uboot.com und melde Dich an. Deinen Nicknamen brauchst Du, damit die Leute von „cheeez!“ später wissen, wem die Bilder gehören

**2.** Steck Deinen vollgeknipsten Film in die Versandtasche, trag Adresse und Nickname ein und wirf sie ein. Das ist kostenlos in allen europäischen Ländern




**3.** Nach rund einer Woche erhältst Du ein Paket mit Deinen Fotos als Print und auf CD. Auch die Wettbewerbsjury hat die Bilder jetzt vorliegen und berät

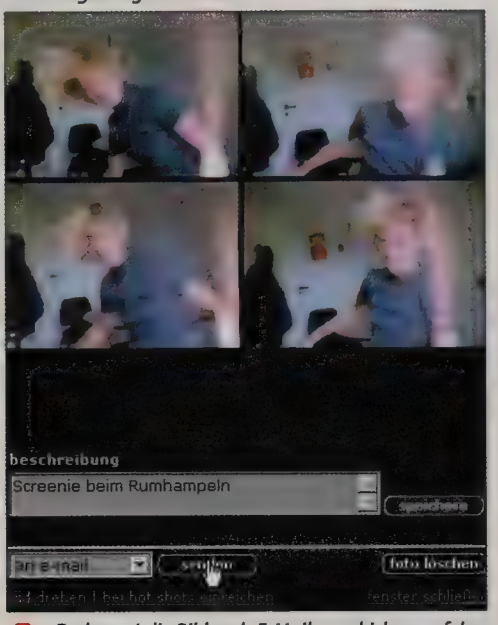



**4.** Gleichzeitig bekommst Du eine E-Mail mit der Nachricht, dass Deine Bilder online sind. In der Message stehen ein Link, unter dem die Bilder zu finden sind, sowie ein Benutzername und ein Passwort

**5.** Klick auf den Link in der E-Mail und gib auf der anschließenden Seite diesen Benutzernamen und das zugehörige Passwort ein

**6.** Du landest im Foto-Depot. Übernimm Deinen Film auf Deine eigene Uboot-Seite. Gib dafür Nickname und Passwort ein

**7.** Jetzt sind die Bilder in Deinem privaten Uboot-Bereich unter dem Punkt „cheeez!“. Auch falls Du nicht im Wettbewerb gewinnst: Hier lässt sich viel mit den Fotos anstellen...




**8.** ...Du kannst die Bilder als E-Mail verschicken, auf dem WAP-Handy ansehen oder als Handylogo verwenden

Text: Christiane Strobel · Foto: Roman Job (1)

BRAVO SCREENFUN

# JUBILÄUMS JACKPOT

## 5 x „Zelda"-Limited-Edition-Box

Freunde des kleinen Link sollten unbedingt mitmachen. Denn die attraktive Box enthält die beiden GBC-Spiele „Legend of Zelda: Oracle of Ages" und „Oracle of Seasons". Aber das ist noch nicht alles: Drin sind noch T-Shirt, Pins, Poster, Aufkleber fürs Gehäuse des GBC und GBA sowie ein Bumerang (!).

***Tel: (0190) 499 340 51***
***Stichwort „Link"***

## 1 x Internet-fähiges Dreamcast-Rack

Das gibt's nur einmal, das kommt nie wieder: Die Rede ist von dem 1,20 x 2,20 Meter großen, beleuchteten „Surf & Pl@y"-Monstrum. Zu ihm gehören eine Dreamcast-Konsole, ein Controller, eine Tastatur, mit der sich die Web-Adressen leichter tippen lassen, und ein Fernseher.

***Tel: (0190) 499 340 50***
***Stichwort „Rack"***

## 3 x Blaze Schumacher GTR Wheel

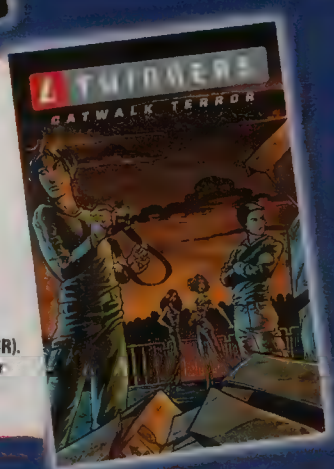
Nur wer eine Playstation (oder PS2) zu Hause hat, sollte mitmachen. Denn nur auf den beiden Sony-Konsolen kann man mit diesem funktionellen Lenkrad bei diversen Rennspielen einen heißen Reifen fahren. Gas geben und Bremsen geht ganz easy mit dem Pedalset.

***Tel: (0190) 499 340 52***
***Stichwort „Schumi"***

## 10 x „Twinners"-Gutscheine über je 200 DM

Vier Teens aus Berlin – Zoe, Dot, Flynn und Corvin – sind die Helden im „Twinners"-Comic. Und zehn Leser im echten Leben können die „Twinners"-Outfits (Bild oben) gewinnen: Jeder bekommt einen Gutschein im Wert von 200 Mark, und dann her mit den Klamotten!

***Tel: (0190) 499 340 53***
***Stichwort „Teens"***



## Die Teilnahme-Bedingungen

**Im Jackpot warten massig Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München – Stichwort nicht vergessen!). Oder ruft einfach an (das geht leider nur innerhalb von Deutschland): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – seht sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen und Alter, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Das kann zirka 40 Sekunden dauern und kostet dann etwa 0,60 DM (0,30 EUR). Pro Minute kostet ein Anruf 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 11/01 ist der 19.11.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

Text: Gerhard Fuhrmann · Fotos: Michael Kayser

## 1 x LCD-Monitor LM500 von AOC

Gerade mal 19 cm in der Tiefe braucht der LM500-Monitor. Das schafft Platz auf dem Schreibtisch und lässt Raum für einen optimalen Abstand zum Betrachter. Das 15-Zoll-LC-Display zeigt helle und kontrastreiche Darstellungen. Hohe Farbtiefen und rasche Bildwechsel werden flimmerfrei präsentiert. Zudem benötigt das Leichtgewicht (4,5 kg) 2/3 weniger Energie als ein 17-Zoll-Gerät. Beim Anschluss an den PC heißt es ganz einfach: Plug & Play. Mehr unter *www.aoc-europe.com*

***Tel: (0190) 499 340 54***
***Stichwort „Flat“***

## 2 x Palm m105 Handheld

Das Einstiegsmodell der Palm-Palette (*www.palm.com*) hat es in sich: 8 MByte Arbeitsspeicher, Internet-Zugangssoftware für schnellen Zugriff aufs Web und E-Mail sowie HotSync-Docking-station. Wer's gerne bunt mag, wählt zwischen 14 farbigen Frontabdeckungen.

***Tel: (0190) 499 340 55***
***Stichwort „Palm“***

## 5 x „Age of Empires“ Collector's Edition

Für Fans des Top-Strategiespiels ein Highlight: das limitierte „Age of Empires“-Package mit vier Spielen: „Die alte Welt“, „Der Aufstieg Roms“, „The Age of Kings“ und „The Conquerors“. Und dazu noch den „Age Compilation Soundtrack“.

***Tel: (0190) 499 340 56***
***Stichwort „Age“***

## 1 x Skateboard + Schützer

Für Nachwuchs-Tony-Hawks' gibt's von *www.karstadtsport.de* ein „Gordon & Smith“ Allround-Skateboard mit 7fach verleimtem Ahornholz aus der oberen Preisklasse. Dazu noch Arm- und Knie-Schützer, damit bei gewagten Kombos alles heil bleibt.

***Tel: (0190) 499 340 57***
***Stichwort „Skate“***

## 1 x „GT3“-Package mit Airbrush-PS2, Spiel, Lenkrad + 15 x „GT3“-Lösungsbücher

Sonys „Gran Turismo 3“ gilt als das Rennspiel des Jahres. Von uns gibt's das Megapaket dazu: Einer gewinnt neben der „nicht kaufbaren“ Konsole im Airbrush-Design noch das PS2-Spiel und das „GT3“-Lenkrad von Logitech. Unter allen, die die Airbrush-PS2 leider nicht gewinnen konnten, verlosen wir noch als Trostpreis 15 offizielle „GT3“-Lösungsbücher.

***Tel: (0190) 499 340 58 · Stichwort „Brush“***

BRAVO SCREENFUN

# JUBILÄUMS JACKPOT

## 1 x „Final Fantasy"-US-Paket

Nur wer eine Playstation hat, auf der amerikanische NTSC-Spiele möglich sind, sollte hier mitmachen. Für einen von Euch gibt's die Spiele „Final Fantasy IV", „Chrono Trigger", „Chrono Cross", „Final Fantasy Tactics" und den Soundtrack aus den „Final Fantasy"-Spielen (nicht Filmmusik). Weitere Infos und Bezug unter: *www.acme-online.de*

***Tel: (0190) 499 340 59***
***Stichwort „Fantasy"***

## 5 x Boogy-Boards

Unter allen Einsendern, die uns – passend zu Halloween – ihre Lieblings-Grusel-Webseite verraten, verlosen wir 5 Boogy-Boards von New Yorker für Fun in der Welle. Mailt an: *webcharts@screenfun.de* – und denkt bitte daran, Eure vollständige Anschrift plus Alter anzugeben.

Letzter Tag für Eure Mails: 19.11.2001

## 1 x Bose Wave® Radio/CD

Das Wave Radio/CD von Bose bietet mit seiner preisgekrönten Waveguide-Technologie einen brillanten Klang. Die Fernbedienung hat die Größe einer Kreditkarte. Das Gerät beinhaltet Tuner, CD-Player und Weckfunktionen. Außerdem kann es als Boxensystem für externe Geräte wie TV, VCR und PC genutzt werden. Infos und Verkauf unter (0800) 26 73 111 (gebührenfrei).

***Tel: (0190) 499 340 60***
***Stichwort „Radio"***

## 1 x Rio PMP300 MP3-Player

Musik aus der Jackentasche? Mit dem MP3-Player von Diamond geht das ganz easy. Sein 32-MB-Speicher spielt fast eine Stunde digitale Hits und lässt sich jederzeit aufpeppen. Ein Goodie ist die MP3-CD mit 170 Titeln, die man vom PC mit der beiliegenden Software auf den Rio überspielt und mit Kopfhörer ungestört genießt. Wer mehr will, zieht seine eigenen MP3-Files vom PC auf den Rio.

***Tel: (0190) 499 340 61***
***Stichwort „MP3"***

## 10 x „MAD"-Jahresabo

„Das intelligenteste Magazin der Welt" steht als Unterzeile bei der Kultzeitschrift „MAD". Auf über 50 Seiten wird alles in Text und Bild auf die Schippe genommen, was die Welt so bewegt. Diesen monatlichen Spaß verlosen wir zehnmal, und dazu gibt es einen kleinen schwarzen oder weißen Stoff-„Spion" aus der Comic-Serie im Heft.

***Tel: (0190) 499 340 62***
***Stichwort „Mad"***

## „Buffy" DVD- oder VHS-Box

Die Qual der Wahl haben all jene, die sich an „Buffy" nicht satt sehen können. Denn wir haben für DVD- und Video-Gucker je eine Box mit den Serien-Folgen 1-11 und 12-22. Bitte unbedingt das System (DVD oder VHS) angeben.

***Tel: (0190) 499 340 63***
***Stichwort „Box"***

## 3 x PS2-Spiel „Ring of Red" + T-Shirt

In dem Konami-Strategiespiel spielen riesige Kampfroboter eine Hauptrolle. Diese Ungetüme werden über eine Karte dirigiert, und in 30 Missionen geht es feindlichen Einheiten an den Kragen. Kommt es zum Showdown, wird die Sicht dreidimensional und die Schlacht feurig. Dazu gibt es noch ein graues T-Shirt mit Aufdruck.

***Tel: (0190) 499 340 64 · Stichwort „Red"***

## 1 x Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl von amazon.de

Unter allen, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, **verlost SCREENFUN zusammen mit Amazon ein Jahres-Spiele-Abo im Gesamtwert von 1200 Mark.** Dafür könnt Ihr jeden Monat ein Spiel Eurer Wahl (oben ein Beispiel-Abo) bei *www.amazon.de* bestellen. Schickt eine **Postkarte** mit Euren fünf derzeitigen Lieblingsspielen und dem Stichwort **„Charts 11"** an:

BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Oder sendet eine **E-Mail** an *charts@screenfun.de*

Bitte gebt auch Euer Alter an! Einsendeschluss: 19.11.2001

## Das sind zur Zeit die Renner auf amazon.de:

amazon.de Top 10

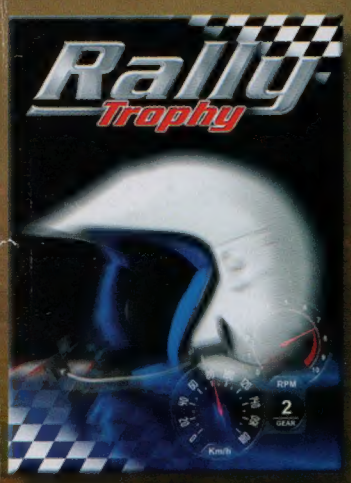
Stand: 8.10.2001

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Stronghold | TAKE 2 | 6 | Half Life: Counter-Strike VIVENDI |
| | ↑ jetzt vorbestellen! | | | |
| 2 | Moorhuhn 3 | RAVENSBURGER | 7 | Playstation 2 SONY |
| 3 | Aquanox | RAVENSBURGER | 8 | The Legend of Zelda GBC NINTENDO |
| | ↑ jetzt vorbestellen! | | | ↑ jetzt vorbestellen! |
| 4 | Gold Games 5 | UBI SOFT | 9 | Commandos 2 EIDOS |
| | ↑ jetzt vorbestellen! | | | |
| 5 | Play the Games 4 | INFOGRAMES | 10 | Die Sims: Hot Date (Add-On) EA |
| | | | | ↑ jetzt vorbestellen! |

# Who the hell is Colin?

## Features:

- 11 klassische, berühmte Rallyewagen
- 42 spannende und fordernde Rennstrecken in Kenia, Schweiz, Russland, Finnland...
- Rallye- & Arcade-Modus
- Extrem realistische Fahrphysik
- Multiplayer mit bis zu 6 Fahrer




Bugbear Entertainment

JoWooD Productions
www.jowood.com

Rally Trophy
www.rallytrophy.de

EISER & RIEMEL

# Die Strategie stimmt: 100 % Zerstörung, 0 % Fairplay.

**„Commander, der Feind rückt näher. Was sollen wir tun?"**

Stellen Sie aus 29 gigantischen MechWarriors und 19 Kampffahrzeugen Ihre eigene Armee zusammen und führen Sie diese in den Kampf gegen einen gnadenlosen Feind. Damit dieses gefährliche Unterfangen erfolgreich endet, müssen Sie Ihren scharfen Verstand, gepaart mit den außergewöhnlichen Fähigkeiten der MechWarriors, sinnvoll einsetzen. Also, cool bleiben und den Feind mit Köpfchen und Karacho in die Flucht schlagen. Wir glauben an Sie, Commander! Mehr erfahren Sie unter: www.microsoft.com/games/mechcommander2

85% SPIELSPASS
GameStar 2/2001
Mech Commander 2

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.